
SOFT WORLD
MONTHLY
軟體世界
雜誌
23
1991年2月號
Professional Magazine for IBM PC Games
伊拉克 海珊瘋
戰火點燃在中東
金磁片獎
魅力放送
風雲起 山河動
空戰奇兵稱英雄
在單色螢幕看到
創世紀VI的提示訊息
長槍之役統帥學
票選排行榜
ANYTIME BABY
全國唯一PC休閒軟體專業雜誌
中華民國78年4月8日創刊
每月8日出刊
定價60元

個性中的自我

一部尊重人性品味設計的電腦
領略生活情趣的
最佳伙伴
就從認識——

ASURE 亞洲電腦
海狐 F20

16位元中的
頂尖好手



海狐 F20

中央處理器：CPU採80286-16，附加INTEL80287輔助運算器插座
執行速度：21MHz
主記憶體：1024KB RAM可擴充至5MB，具有Shadow RAM功能
輔助記憶體：採用日製1.2MB2部
介面功能：MGA、RS232×2、PRINT PORT、GAME PORT、AT/BUS PORT

一部個性族的您
無法抗拒的個性電腦！

亞資科技股份有限公司
總　公　司／高雄市三民區民壯路53號
TEL:(07)3648088　FAX:(07)3844537
台北公司／台北市新生南路一段60號2F
TEL:(02)3945225　FAX:(02)3973977
新竹公司／新竹市林森路158巷2號
TEL:(035)218909　FAX:(035)218910
台中公司／台中市洛陽路146號
TEL:(04)3236777　FAX:(04)3230266
台南公司／台南市東區東平路90號
TEL:(06)2746090　FAX:(06)2746091

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世昌(02)351-0819
(02)361-3496
來欣(02)396-5781
編倫(02)392-7367
詮民(02)596-2935
先登(02)563-5881
捷宇(02)311-0902
元亨(02)305-6024
双和(02)928-5739
三康(02)957-9281
隆盈(02)955-2467
捷宇(02)984-2470
台泰(02)996-0695
歐科比(02)769-5141
達訊(03)326-1665
德智(03)338-5823
李安(03)425-8000
(02)396-7803
台灣(035)225-181
理藝(035)716-753
殷詮(037)622-068
後龍(037)728-720
必昇(038)972-035
東特(03)856-9772
泰統(02)247-4228
前鋒(03)459-6276
邦里(03)339-1258

(台中區)
亞歌(04)252-9526
亞歌(04)254-8840
中信(04)220-8628
亞震(04)237-3600
明冠(04)261-7790
神大(04)226-4213
神館(04)226-5635
致佳(04)338-3137
李安(047)294-010
世欣(04)279-3266
致成(046)671-268
行家(046)869-751
匯群(046)238-329
千訊(047)254-284
佳信(047)251-555
巨成(049)336-959
中區(046)621-906
亞東(046)321-730
開源(04)327-5222
敬偉(048)343-969
智超(04)339-3739

(嘉義區)
盟統(05)222-2737
台大(05)224-1686
良威(05)370-2350
良倫(05)383-5690
群達(05)228-9627

(台南區)
學園(06)234-4382
傑登(06)226-8862
先鋒(06)229-3844
亞迪(06)635-7591
歸仁(06)230-6434
宏大(06)622-4816

(高雄區)
信光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1783
(建國)(07)222-9316
上正(07)742-1235
林記(07)251-1963
信星(07)385-1768
飛鷹(07)722-6064
(楠梓)(07)351-5762
翔鶴(07)711-5868
巍騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
偉鼎(07)311-6170
宏大(07)622-4816
上允(07)802-2638
東茂(07)661-3326
耀昇(07)551-1565
環球(07)211-9313
宏大(07)622-4816
富程(07)771-3054
于氏(07)561-7368
上欣(07)812-2133

(屏東區)
遠哥(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特資(08)737-4735
艾迪(08)832-3401
勝鴻(08)775-2225

(澎湖區)
安安(06)927-1263

銀河飛將資料片——

秘密任務

WING COMMANDER

The 3-D Space Combat Simulator

A Chris Roberts game

THE SECRET MISSIONS

ORIGIN

全新的任務！
更嚴苛的挑戰！
無上的光榮！

TOP SECRET!

TOP SECRET!

發文單位：地球防衛司令部

受文者：虎爪基地及所有的銀河飛將

虎爪基地請注意！即刻轉進至格達星系，進一步指示會再傳送。轉進期間嚴禁任何通訊，嚴防敵軍的突擊！

地球防衛司令部

TOP SECRET!

TOP SECRET!

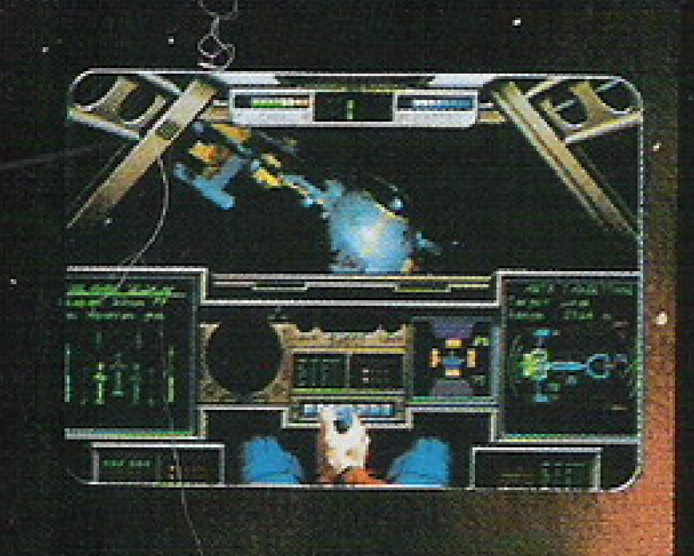
附件：

據我方情報組織的調查顯示，敵方正在格達星系附近測試某種機密武器，並企圖利用格達星系的高科技人才，發展未知的先進末日武器。

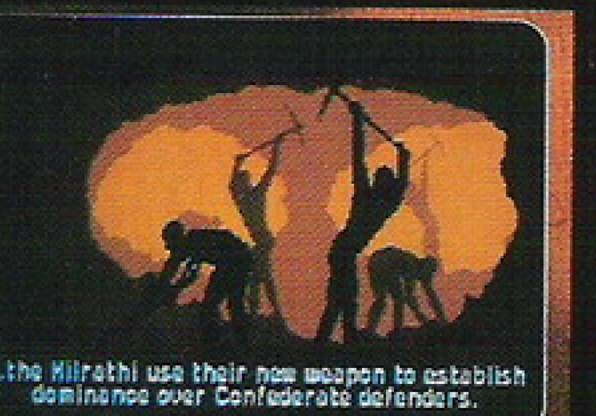
你一身經百戰的優秀銀河飛將正是最佳的人選，除了保衛格達星系科學家之外，更負有衝破敵方防衛線，調查並破壞敵方陰謀的重要使命。


.the former Grand Admiral of the Kilrathi Empire stands before his master.





不管你是銀河飛將的老手或是剛接觸那緊張刺激的模擬遊戲，你皆須需要這片祕密任務。磁片中的選關功能(TRANSFER)來盡情享受全部四十多個任務，或是將已得到無數勳章，身經百戰的你指派至祕密任務中。


...the Kilrathi use their new weapon to establish dominance over Confederate defenders.

★必須與珍藏版71的銀河飛將遊戲配合使用才能玩★

機　種：只限IBM PC AT　顯　示：只出EGA／VGA　片　數：1片　售　價：80元

記憶體：640K　操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　類　型：動作模擬　☆支援魔奇音效卡

SOFT WORLD MONTHLY

軟體世界

Professional Magazine for IBM PC Games



演出陣容

發行人兼社長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
副總編輯兼主編／吳海境
編　輯／陳　道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
文書處理／曾玉琴
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥
謝政憲、葉秀娟、劉　瑋
張雪容
美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰
牛振鳳、黃文鵰、孫榮隆
李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／黃啓禎、葉明璋、魏宇明
吳謙諒、劉伯岳、趙君豪
陳宗甫、董純甫
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
發　行　所／軟體世界雜誌社
登記證號／局版臺誌字第8003號
社　址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄市郵政28之34號信箱
內文打字／長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／聯伸彩色印刷製版公司
印　刷　所／麗新彩色印刷公司
高雄市三民區安東街61號
／海竹印刷所
製　本／信義製本所

CONTENTS

1991

NO 23

2 月號



三羊開泰

天地玄黃，宇宙洪荒…



繼轟動一時的創世紀VI之後，聖者的足跡現踏上了神秘異域—洪荒帝國。這裡有史前巨獸橫行，數個不同世紀的土著部落相繼出現；而你，正設法找出回家的路，不過，得先找回二位同伴！

一顆月之石在現代被考古學家挖掘出來，它在實驗室中被科學實驗引發了內藏的無盡力量。不料聖者和好友Rafkin教授以及記者 Jimmy 一行三人被炸開的空間裂縫吸至神奇的 Eodon ，在一陣與翼手龍的惡鬥後，三人和甫遇的美女戰士 Aiela ，又在 Urali 戰士圍攻下四散。未脫困境，復遭重創，聖者的命運似乎總是多舛！

聖者上陣，無遑多讓



操作系統沿自創世紀VI，可攜行的物品不但有重量限制，這次還有擺放空間的限制，大搬家的行逕已經過時了，雖然土著並不介意物件遺失，但只拿取必要的東西才是明智之舉！

適用滑鼠系統的圖形指令依然保留，也可使用鍵盤進行遊戲，而且也支援了 MT-32 和魔奇音效卡，但是難度卻降低了，對創世紀VI的愛好者來說，錯過它絕對是一大損失！

特別值得一提其事件設定：Eodon 的土著並未完全開化，僅尚可維持生計，一但與巨獸强敵對抗，僅能藉蠻力和勇氣一決勝負。身受現代科技洗禮的聖者，在此需運用其過去所學所識，效法百戰天龍裡的馬蓋先，就地取材造成需要的工具。手持百步長鎗，腰間掛上數枚榴彈，藍波在世也不過如此；誇張嗎？一點也不，智慧是你成功的關鍵！

你想揭開神秘古文明之謎嗎？無敵鐵金鋼Yun-apotli 又在那裡？到底月之石帶來什麼災禍？又如何解決？彼此敵對的各部落能團結起來嗎？他們的難題可有答案？爲什麼殺戮成性的變種蟻Myrmidex的死亡陰影籠罩Eodon ？似乎也有其他現代人來到這裡，他們的遭遇又如何？你能找到沒有出現在地圖上的世外桃源Urali 部落嗎？還有更多謎題等著你來…

神秘地下城Koti的文化遺產，覺得面熟嗎？

BINGO!!終於發現傳說中的地下入口！

機　種：IBM PC XT／AT	片　數：2片(1.2M)
顯　示：只出 EGA ／ VGA	操　作：鍵盤／滑鼠
記憶體：640K　類　型：角色扮演	售　價：230元



特色：

⊙精美細緻的造型設計，從小小的泥坏到龐大的恐龍，單調是你在這裡找不到的感覺。

⊙支援 MT-32 和魔奇音效卡；沒有設置 EMS 可聽不到背景音樂喲！

⊙自己動手做工具，讓你重溫中國人的古老智慧結晶。

⊙不同人種和多種史前生物出場，富含知識性。



QUEST for GLORY II

Trial by Fire





烈火神兵

SEQUEL to the ADVENTURE GAME OF THE YEAR
So You Want To Be A Hero
COMPUTER GAMING WORLD



由上回英雄傳奇 I 完成任務的地方爲起點，已成爲史匹爾堡大英雄的你又再度出發去尋找需要英雄的地方。在乘著飛毯，悠閒地遨翔在星空之際，忽然被一艘飛馳而過的不明物體K了一下，定睛一瞧，那不是企業號嗎？怪事年年有，今年特別多。恍惚之間，飛毯急速下降，衝向了沙漠中的一個小城…

這兒原是個寧靜的小城，但在最近卻發生許多災難。邪惡的魔法師召來了地、水、火、風四大元素，不定期地在城內搗亂

戰鬥場面，刺激逼真。





迷離的夜晚，迷路的人。



場景輝煌、壯觀，具異國風情。

特　色

★傳送上一代的人物到另一個冒險的新紀元，故事內容比一千零一夜還精彩。
★更高的榮譽，更豐富的獎賞，此等誘惑，你不可不玩。
★可自由選擇或兼顧戰士、魔法師及妙賊三項職業。
★動作＋立體冒險＋角色扮演，一GAME三吃，包君滿意。

，食屍鬼、邪異神靈紛紛出籠，預備以暴力統治這城鎮。恐怖的蜥蜴、猙獰的大鹿、半獅半鷲的怪獸、劇毒的蠍子、强盜、趁火打劫的混混，在無邊際的沙漠出沒。這裡需要英雄！

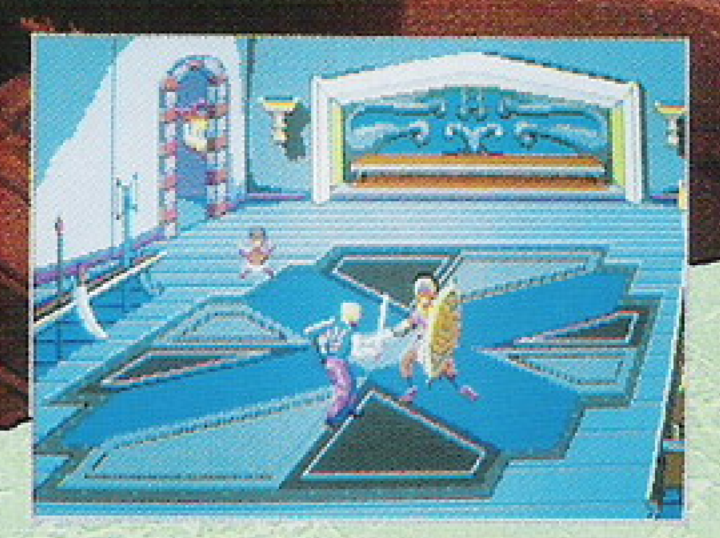
　　豪情未減，正義感猶存的你，可以在戰鬥力强的戰士、主宰神祕與智慧的魔法師及開鎖比賽冠軍的妙賊中挑選其一，重新投入冒險的行列。

　　此次的冒險，除仍延續上一代提供基本的技巧及能力外，還加入了許多新的技能、魔法、怪獸，甚至更狂想、有趣及超級幽默的點子。不論是賺錢的方式、練功的對象或戰鬥的場面與第一代相比較，自是有過之而無不及，青出於藍而更勝於藍！

　　英雄傳奇系列算是SIERRA公司發行的冒險遊戲中較爲突出的一個，除兼具角色扮演之特質，其劇情發展更是無出其右，可謂是奇葩一株。評定此遊戲爲「年度最佳冒險遊戲」實不爲過。以稍具英文程度的玩家而言，只要左擁大字典，右抱小筆記，再加上無比的毅力決心，在短期間即能進入狀況。

　　在魔奇音效卡及MT-32的支援音效中，嬈嬌美麗的貓女郎翩翩起舞，襯托這神祕的阿拉伯夜晚更加浪漫撩人。但你只能陶醉而不能沈迷，平定內亂、收服四大元素及尋回國王是你的當務之急。

　　想成爲令男生羨慕嫉妒，讓女生尖叫崇拜的英雄嗎？快去搜尋英雄傳奇II一烈火神兵，你可以過足當英雄的癮哦！



練功畫面精彩、有趣。



天哪！這是啥怪東西？



☆支援魔奇音效卡

機　種：IBM PC AT	操　作：鍵盤／搖桿
記憶體：640K	類　型：冒險
顯　示：單色／CGA EGA／VGA	片　數：5片 (1片360K，4片1.2M)


Blue Max
THREE-SIXTY
從波斯灣詭譎多變的情勢，可了解國際局勢的動盪不安，誰也無法預測。不禁令人回想起第一次世界大戰的戰景，同盟國與軸心國雙方的激戰…
Three-Sixty 公司出品的藍十字勳章，由飛機記錄片欣賞帶引您進入第一次世界大戰的空中戰場。這是飛機第一次用於戰場上，可想而知當時的武裝飛機再簡單不過了。這乃實力的挑戰！你憑藉的
不再是精密的科技系統和快速的噴射引擎，而是本身對飛機的感覺與多年演練的技巧。
它雖沒有目前射擊遊戲壯觀精湛的戰鬥場面，
但遊戲從選擇參戰的盟國、機種簡介、天候、飛行員資料簡介，到戰後頒發勳章或安葬儀式，卻一點也不馬虎。想嚐試飛機模擬遊戲的新手絕不要錯過此次機會！
特色
△單人練戰，雙人對戰或相助作戰，任君選擇參戰的盟國。
△８架第一次世界大戰的同盟國和軸心國機種任你選擇。
△提供錄影機攝影系統，讓你重覆探索作戰飛行的優缺點和敵機編制隊伍結構。
△巡邏、防衛、轟炸、照像偵察以及汽船任務，五大戰役任務等著你。
飛機機種簡介
敵我雙方搏鬥場面
戰術作戰纏鬥方式
錄影機攝影探索
藍十字勳章
機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：模擬
片　數：5片
售　價：300元
☆支援魔奇音效卡

飛越杜鵑窩

蘭克·馬克班 (Frank McBain)已經死了。

森· 鮑爾(Mason wer)仍然存活，但卻涉嫌殺害法蘭克，而被禁在土耳其的一家精神院中。馬森眞的是殺死蘭克的兇手嗎？

本遊戲即是由你扮演監禁的祕密情報員馬森慘的是你患了失憶症，全記不得曾經發生過什麼事。你的首先目標便是逃離杜鵑窩，搜索任何地方並儘量與人交談，以喚回破碎的記憶。

逃離杜鵑窩後，還有更驚險的任務等著你，你將從伊斯坦堡到埃及、義大利和法國，調查眞正的幕後大壞蛋。然而，恐怖份子手中正握有一顆核子彈，準備在96小時內投爆。時間緊迫，倒數計時中……快！！

特色：

△完全支援 256 色 VGA 系統，眞實細緻的畫面，讓你宛如置身其中，渾然忘我。

△交談式的電影化劇情及充滿諜報的懸疑緊張氣氛，保證要你窒息。

△數位化人工語言效果，魔奇音效卡再度展現魅力。

△有精彩動畫效果，不看可惜！



這究竟是什麼地方？
我到底是誰？
爲何我的記憶一片
空白？····

COUNTDOWN

記憶體：640K

機　種	IBM PC XT／AT
顯　示	只出 VGA／MCGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型	冒險
片　數	8片
售　價	420元

☆支援魔奇音效卡

ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED

DAS BOOT

THREE-SIXTY

第二次世界大戰（World War II）的海中奇兵，德國海軍的王牌祕密武器—U式海狼潛艇，以前所未有的姿態和你見面！

潛艇模擬遊戲史上首次出現支援水面和水中戰鬥活動畫面，防空對海炮火齊飛，勇闖深淺水雷區，智躲深水炸彈，逼真的魚雷攻擊，再配合維妙維肖的潛艇深海對戰，構成遊戲中八大動作場景，視潛艇模擬遊戲爲畏途的朋友，正可趁此良機「下海」大展身手！

從潛望鏡和望遠鏡中窺覷敵軍動向，伺機發射魚雷攻擊，這在其他潛艇遊戲也出現過，但在本片中不但視覺效果十足，甚至連魚雷瞄準、定位、發射程序都和標準程序相同，要說到逼眞程度，恐怕尚無其他作品能出其右。

通訊也是作戰時重要的一環，翻譯密碼收發電文以防敵軍搶了先機。截獲敵軍通訊時，就得想辦法自行破解出原文，否則可能因此白白讓「肥羊」給溜走！拍發的電訊均由已存入資料庫的字句組成，使用時只要選好內容，再指定密碼本和是否要編碼即可，這種間諜情報活動夠刺激吧！



敵機大舉來襲，
打、打、打……



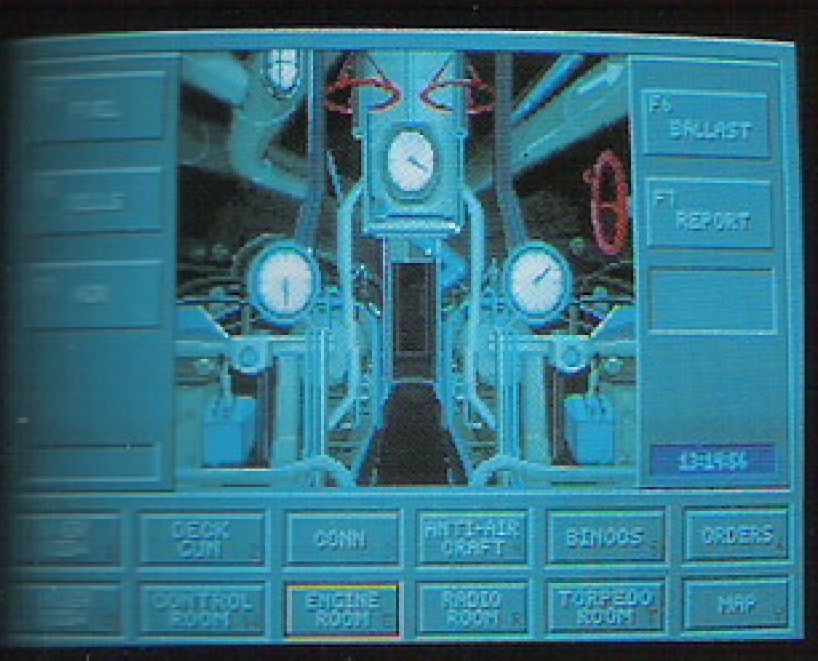
擬定航線，深入虎穴。

U式海狼潛艇

身爲艦長還得時時注意船內各部份的最新狀況，適時下達指令，以使全船保持最佳作戰能力，一面搜索敵蹤，一面劃定航線，隨時思索達成任務的最佳路徑和戰術，並且在燃料彈藥短缺的時候，要儘快連絡補給艦進行補給，忙的很哪！

特別是進入雷區後，全體官兵和裝備的安危就全掌握在你指揮操縱潛艇活動的功力了！若是水面雷區尙可勉强應付，換作突破水中雷區行動，則非得使出混身解數， 作出360°大幅趨避技巧，否則保證被炸得慘兮兮！

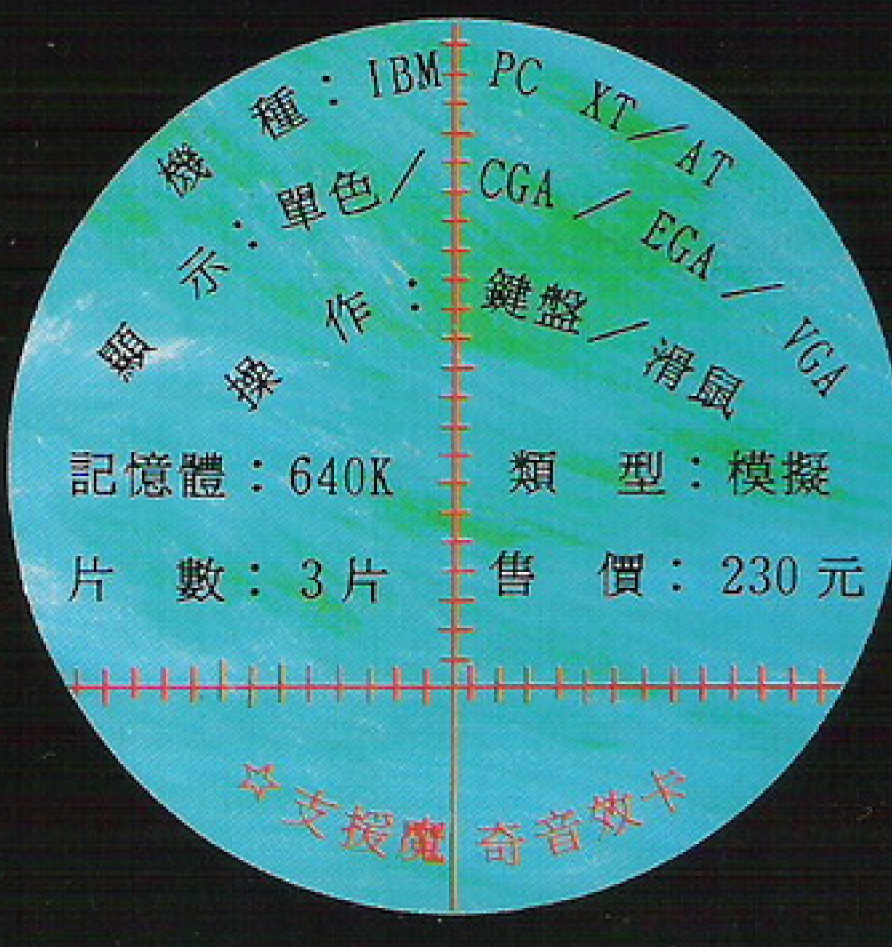
全片尙有其他單面場景，而且都各有所長，暫且按下不表。這裡要再度提出的是深海潛艇決戰的對抗場面，在256色VGA模式下火拼的快感，絕對讓你擁有坐觀戰爭鉅片的壯觀，再加上身歷其境的滿足。別忘了還支援魔奇音效卡喔！



引擎要是壞掉，想追也
追不上，要逃更逃不了。



管它水雷密佈，
照樣趕上你了！



劍拔弩張的國際局勢再度吃緊！
你空戰奇兵駕駛最先進戰術型
戰機閃電出擊！

AIR STRIKE USA

空戰奇兵



詳細研究地圖，擬出戰略計畫。

選擇飛行員，向不同難度挑戰。

囂張狂妄的伊國獨裁者大舉入侵鄰國，並揚言要全世界好看。原來該國發明了比美國 F117A 更精良、更優越的「狂人號」戰鬥機，而他們正以更大的軍事力量與「狂人號」戰鬥機作為挑起戰爭的後盾。

聯合國組成盟軍對付狂人，而素有「世界警察」之稱的美國更祭出了21世紀的祕密武器— ATF II 戰機，卯足全力，維護世界和平。

以上情節皆為虛構；如有雷同，純屬巧合

遊戲特點：

1. 唯一融合動作、模擬和戰略口味的3D動作射擊遊戲。
2. 共有八個難易不同的等級，就算你是菜鳥，也有機會成為空戰大英雄喔！
3. 提供儲取高分記錄功能，保留你輝煌的戰績。
4. 八種不同的戰略地圖供你執行任務，讓你經驗前所未有的刺激。
5. 遊戲操作容易上手，只要按幾個鍵就可享受如同模擬遊戲的眞實感。

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠



類　型：動作
片　數：2片
售　價：150元



這是美國最先進的ATF戰機。



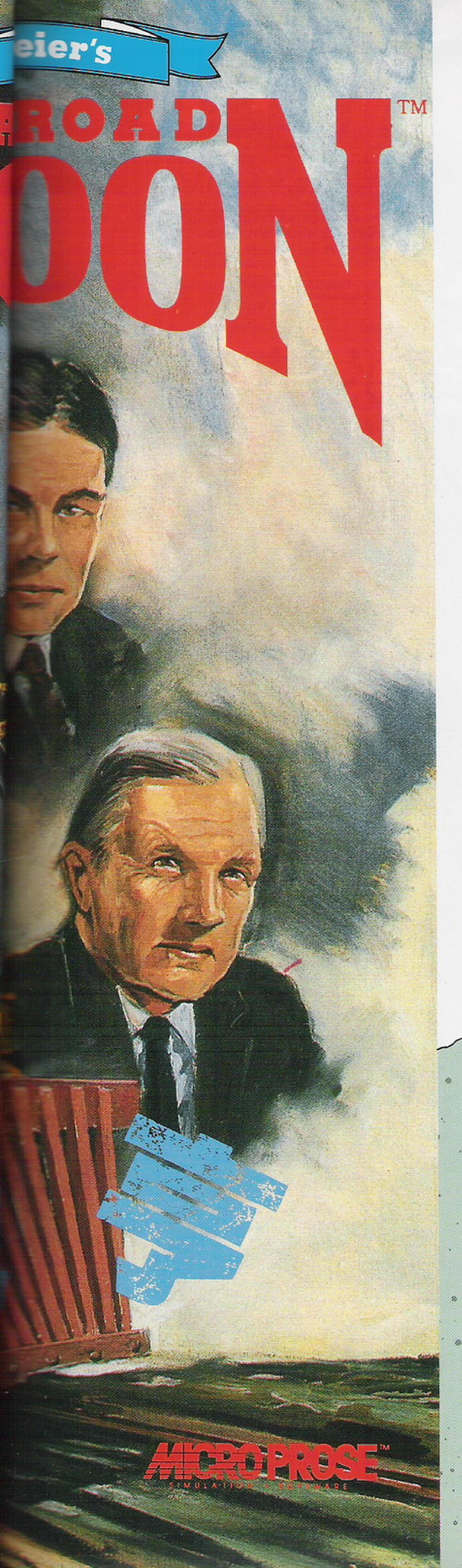
激烈刺激的空戰情景。



STORMLORD
HEWSON
仙女遇難，風神赴湯
蹈火，在所不惜！
風神傳承
維納斯女神的身段，
不是蓋的！
智勇風神，夢幻仙女
為心所動。
神鷹出動，過關斬將。
HEWSON
當月亮完全昇起時，巫師貝吉尚未到達之前，風神若無法解救出囚困在氣泡中的仙女們，王國將就此消失無形。
風神傳承以豐富的遊戲畫面展現特異的傳奇風味，神鷹協助風神破陣解圍，竭力救出它崇愛的守護仙女，憑風神的勇智，再殘酷的毛蟲、捕蠅草、骷髏、幽魂都不是問題，但是對於不擇手段吸取王國生命泉源的惡巫師，就得處處防範了。
從錯誤中學習，或聚氣成劍，或滿天花雨，只要步步爲營，過關絕非難事，多嚐試錯誤，多奮力闖關，仙女會感動不已。通過關卡後，遊戲會提供一特別舞台，此時風神拋出其擁有的愛心，接住的仙女會感動的落淚；珍藏這些淚珠，因爲它是風神生命的來源。
柔情似水的仙女，夢幻般的美，急待你的拯救。
還有前所未見的「大」寶物唷！
機　種：IBM PC XT／AT　記憶體：640K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA　操　作：鍵盤／搖桿
類　型：動作　片　數：2片　售　價：150元



全美年度票選最佳
遊戲，隆重登場
TYC
重拾屬於
鐵路的黃金歲月
119
Prime Minister
Royal Advisor
Minister of Finance
Army Inspector General
Chief of Secret Service
Navy Commodore
Magistrate
Armaments Merchant
Investment Banker
Consulting Detective
Polar Explorer
Final asset value:
Difficulty Factor: 71%
Retirement Bonus:
—— £18,815,000 ——
Upon your retirement
you embark on a
new career as
Prime Minister.
想在香都巴黎建鐵路嗎？
經營良好的話就可能當上總統喔
完整的歐陸鐵路運輸網。



熱片急搶灘

• Micro Prose年度經典鉅作 •

軟體世界繼模擬城市和上帝也抓狂之後，再度爲您推出年度超級鉅作鐵路大亨。在你當膩了市長，不願意再爲那一大堆的都市計畫傷腦筋，又覺得當一個無人能敵的上帝是一件很無聊的事情時，鐵路大亨正是你最好的選擇。

在這個遊戲中，你不再是個唯我獨尊的市長，也不再是個受萬人景仰的上帝，你只是個想在工業革命中佔有一席之地的投資人。你所面臨的競爭比以往更激烈，也必須比以往更謹慎，因爲一個優秀的鐵路公司經營者一定要對整個工業的動態與走勢瞭若指掌，並且還要對証券市場和整體經濟的發展有深切的概念。否則當你投資失敗或經營不善時，你將會被股東大會逐出公司，淪落爲清道夫。爲了讓你眞切體會到鐵路公司的經營，你必須親自擔任築路工程師、調度員、財務經理，當然最重要的還是擔任這個企業的老板。

• 最具深度的遊戲

• 值得你我共同鑑賞

➡ 巴黎火車站完善的設施。

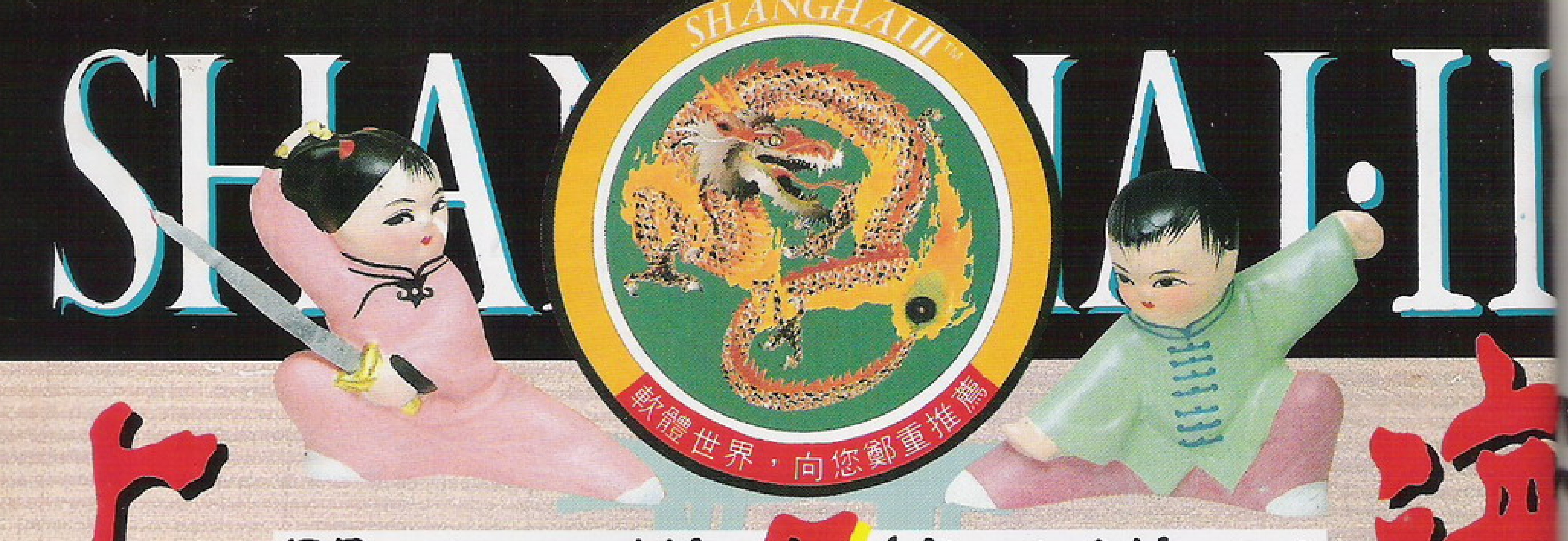
⬅ 公司的財務狀況！隨時注意其它

• 向你的企業管理能力挑戰 •

遊戲中提供了四個不同的時期和地區讓你發揮，你還可以設定各種不同的模擬眞實程度，整個遊戲的競爭氣氛絕不亞於眞正商場上的競爭。

遊戲開始時，你是個一無所有的窮小子，靠著你的熱誠和雄心，藉著發行公司債券和股票而籌來的1,000,000現金開始前所未有的鐵路事業。你必須自己決定該如何來建築你的第一條鐵路，你必須自己擔任鐵路的調度員，甚至必須自己炒作自己的股票…所有身爲一個企業家所必須具備的技能，你都可以從這個遊戲中學習到。最重要的是你必須在時限之內將你的企業變成全國性的大企業，並且成爲眞正的鐵路大亨。你將會面臨到同業間激烈的競爭，如果你不能在這些對手中脫穎而出，那你就只有被淘汰的命運了。

機　種：IBM PC XT／AT
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：模擬
片　數：3片
記憶體：512K



上海 II

單純又難解的遊戲

上海的玩法與四川省略同，但上海比四川省更難纏。除仍需替螢幕上的牌型配對外，還得應付以十二生肖為基礎的層層配列。你可以自行設定限時比賽或是不限時挑戰，看似容易，但是只要遇到牌夾在兩張中間，這個「三角習題」可就難解啦！

•特色•

⊙具回手及輔助取牌功能。

⊙向衰退已久的記憶力挑戰。

精緻招牌

軟體世界新春的第一道佳餚

讚 此遊戲具有多種遊戲模式，8種牌型設定及12種以上的各式配列。你可以在饒富吉祥意味的東方古典樂曲中，一面欣賞美輪美奐的仿古畫面，一面享受與電腦「拼」智力的樂趣。

這個遊戲是西方人對麻將的另一番詮釋，也是解謎類遊戲的上上之選，歡迎你與你的——朋友一塊來。

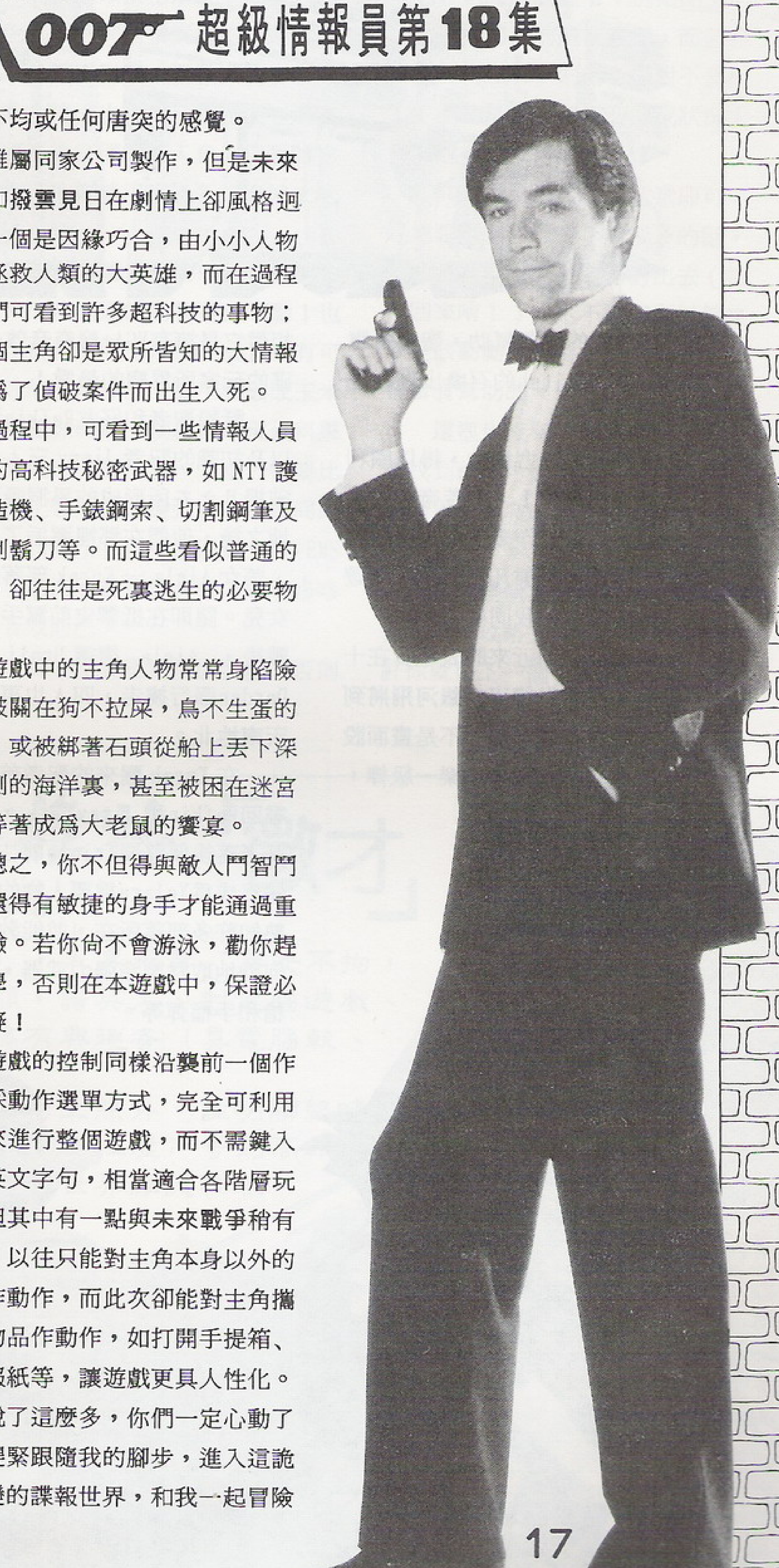
P.S.軟體世界的工作伙伴們已為此遊戲搶破了頭，不賭掰了！喂！換我玩了啦！

☆支援魔奇音效卡

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：640K
顯　示：只出 EGA／VGA！
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：智育
片　數：2片(1.2M)

撥雲見日 007 —— James Bond

007 超級情報員第18集



嗨！各位醉心諜報冒險的玩家，大家好！我就是赫赫有名的大情聖……呃，不！大情報員詹姆士·龐德是也。自從逮捕了國際大毒梟之後，便前往科威特度假，誰知尙未過足放假的癮，就被緊急召往美國CIA情報局。唉！誰叫我這麼紅呢！

剛踏入CIA總部，局長就告訴我一個驚天動地的大新聞—F-19隱形戰鬥機失竊了！F-19隱形戰鬥機乃是老美目前最得意的國防科技，不知耗資數千億才研究開發完成。這會兒遭竊，不但老臉掛不住，連帶科技機密曝光，損失的確慘重。

局長給了我一份嫌疑犯名單，分別是南美狂人馬尼佳將軍、蘇聯秘密組織格別烏(KGB)及世界犯罪恐怖組織。看了這份名單後，不禁有捨我其誰之雄心壯志，於是義不容辭地接下此任務。拿著局長交給我的手提箱步出CIA大門，展開這次漂亮的出擊……

☆　☆　☆

Interplay 公司繼未來戰爭之後，再度强力推出同類型的冒險遊戲—007超級情報員第18集—撥雲見日。它雖然不像未來戰爭囊括了多項冒險遊戲大獎，　但是同樣由Delphine公司製作，保有相當的製作水準是無庸置疑的。

在音效方面，隨著劇情發展，有許多緊張刺激的配樂，更充份突顯了諜報劇情貫有的懸疑味道。在玩未來戰爭時，或許常有主角人物太過「渺小」的感慨；此次製作小組特地加大人物效果，但卻不會有比例不均或任何唐突的感覺。

雖屬同家公司製作，但是未來戰爭和撥雲見日在劇情上卻風格迥異，一個是因緣巧合，由小小人物成爲拯救人類的大英雄，而在過程中我們可看到許多超科技的事物；另一個主角卻是衆所皆知的大情報員，爲了偵破案件而出生入死。

過程中，可看到一些情報人員貫用的高科技秘密武器，如NTY護照僞造機、手銬鋼索、切割鋼筆及錄音刮鬍刀等。而這些看似普通的物品，卻往往是死裏逃生的必要物品。

遊戲中的主角人物常常身陷險境：被關在狗不拉屎，鳥不生蛋的地方；或被綁著石頭從船上丟下深不可測的海洋裏，甚至被困在迷宮中，等著成爲大老鼠的饗宴。

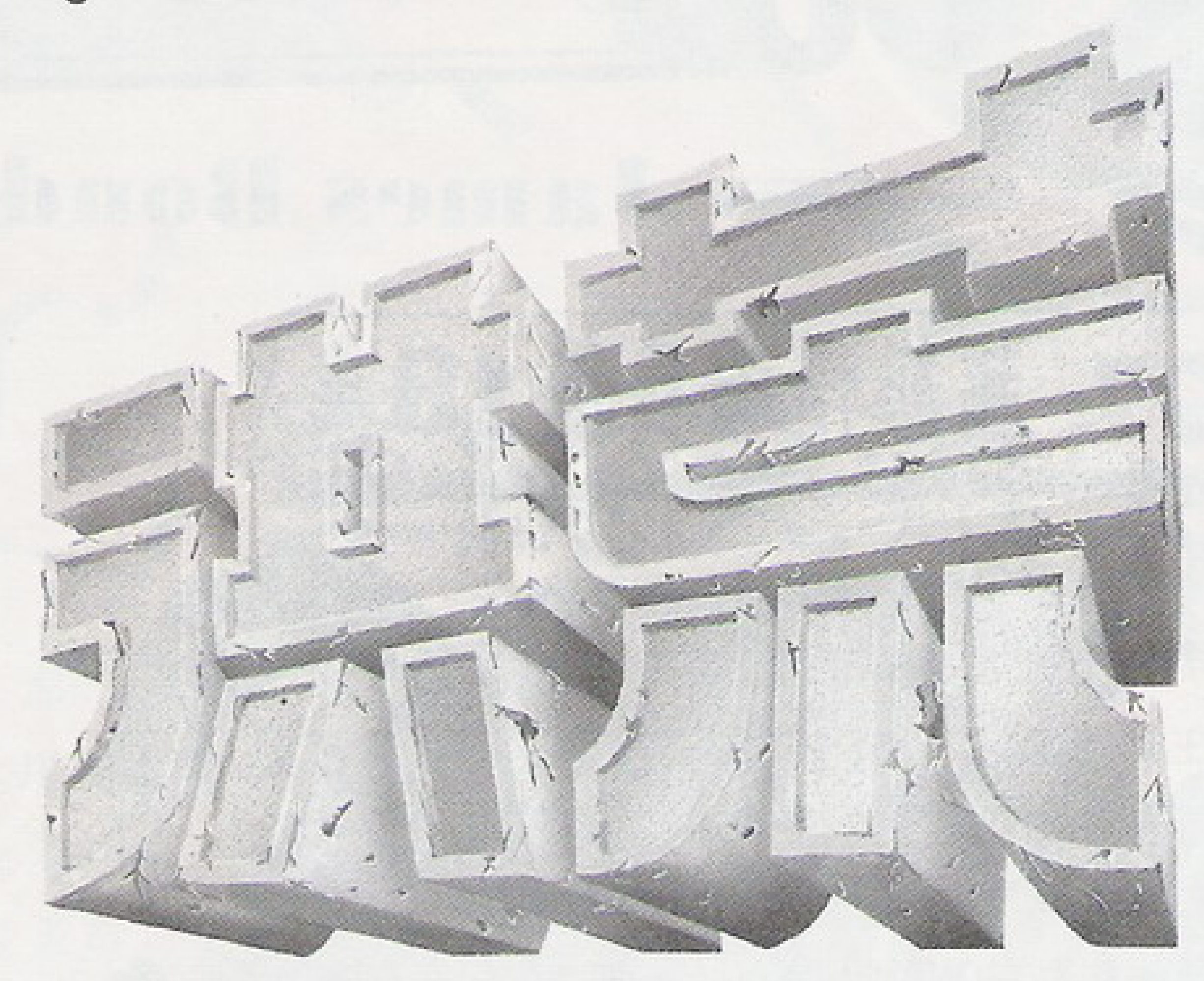
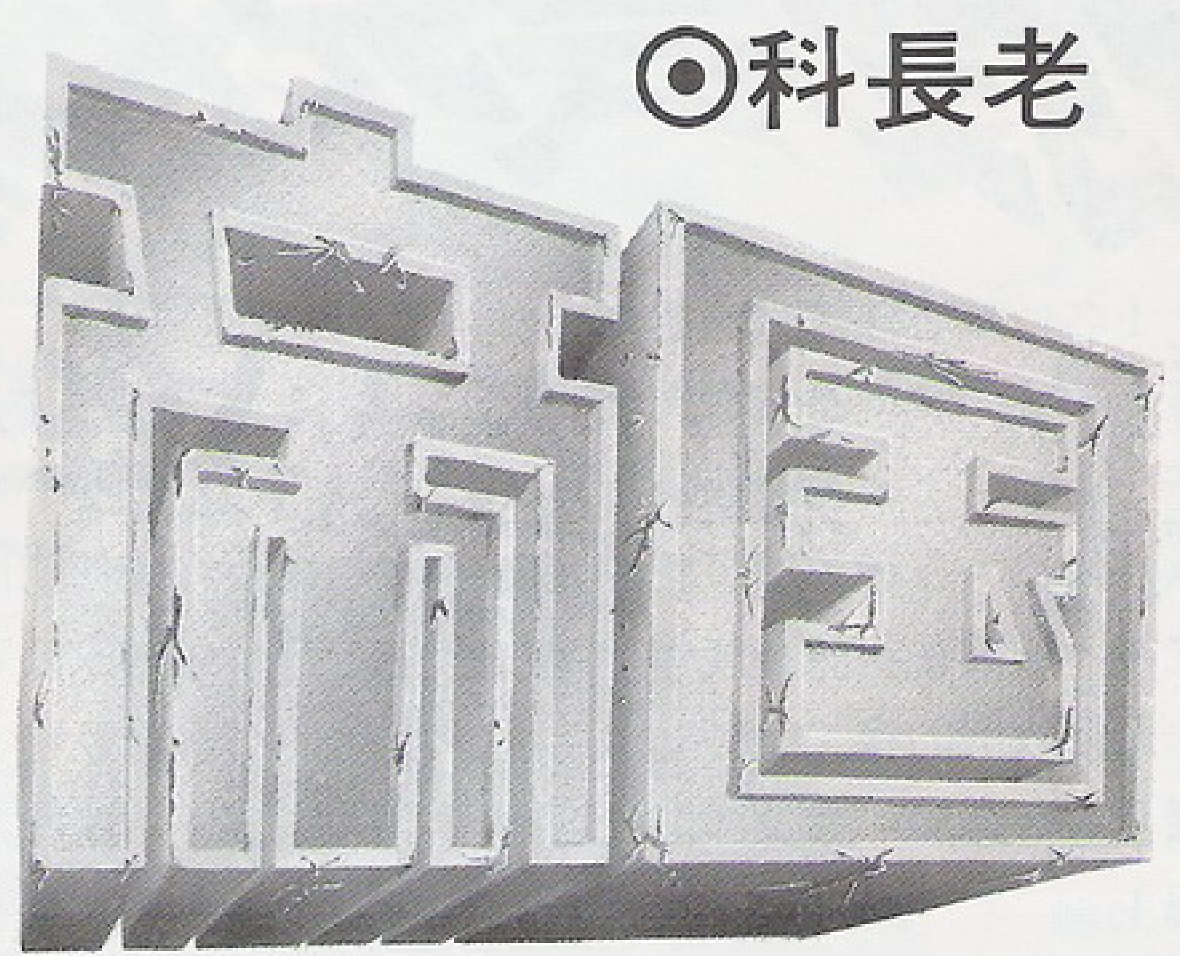
總之，你不但得與敵人鬥智鬥力，還得有敏捷的身手才能通過重重考驗。若你尙不會游泳，勸你趕緊去學，否則在本遊戲中，保證必死無疑！

遊戲的控制同樣沿襲前一個作品，採動作選單方式，完全可利用滑鼠來進行整個遊戲，而不需鍵入任何英文字句，相當適合各階層玩家。但其中有一點與未來戰爭稍有不同，以往只能對主角本身以外的物品作動作，而此次卻能對主角攜帶的物品作動作，如打開手提箱、翻閱報紙等，讓遊戲更具人性化。

說了這麼多，你們一定心動了吧！趕緊跟隨我的腳步，進入這詭譎多變的諜報世界，和我一起冒險！

走過創世紀外傳Ⅰ

◎科長老

只要是眞的需要幫助，聖者將應Lord Britsh的召喚出現在任何地方……

承蒙多人鼎力相助，得以順利的在創世紀外傳Ⅰ：洪荒帝國中走上一遭，此部傑作委實令人興奮莫名無以復加，相信凡是玩過這個遊戲的人多半都與我同感！

談到Origin近來的表現實在十分出色，從創世紀Ⅵ、銀河飛將到這次的洪荒帝國，無一不是畫面設計得富麗堂皇，背景音樂一級棒，相信它是擁有VGA+魔奇音效卡、+硬碟的玩家所恩寵的最愛！

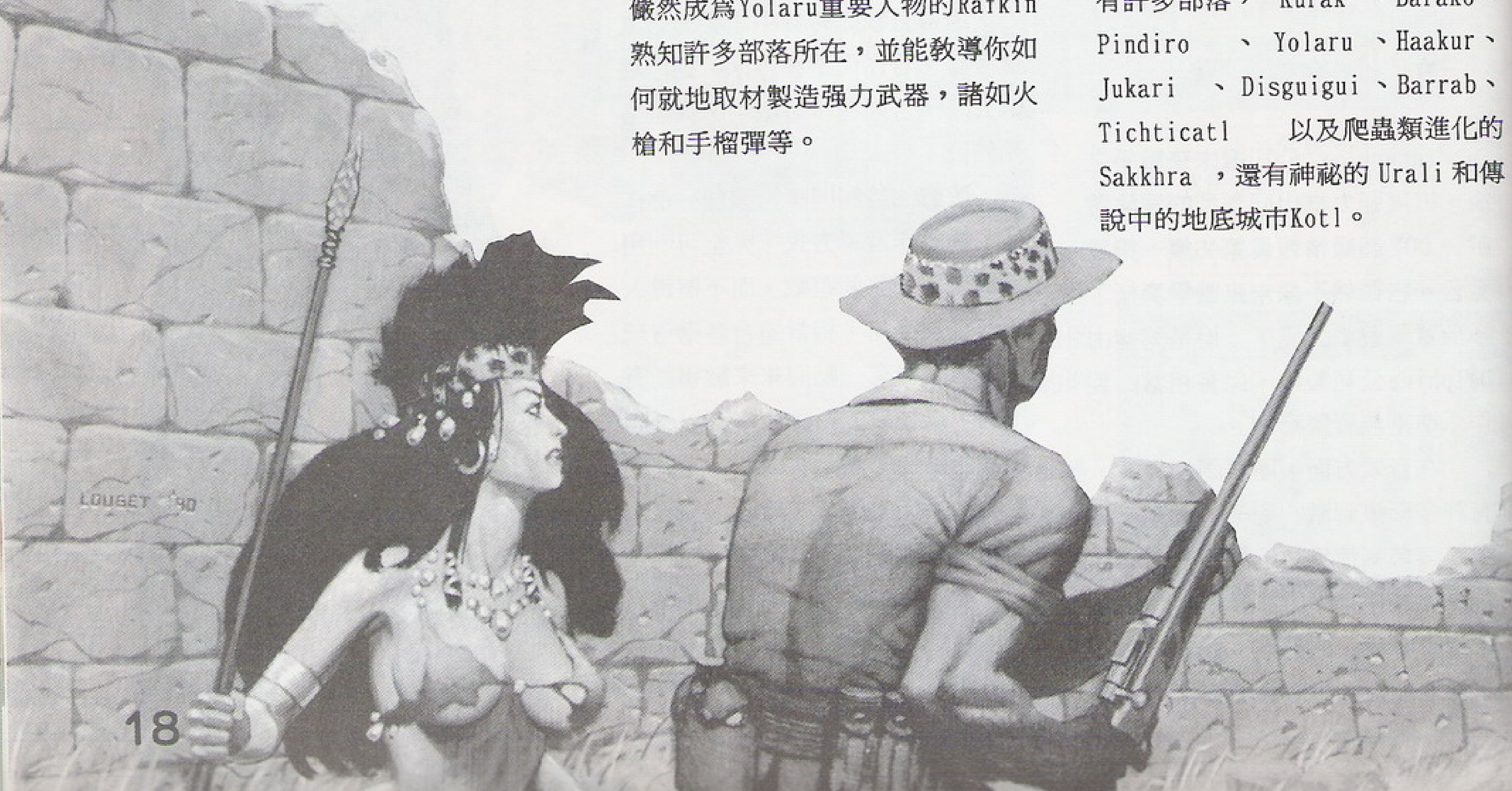
話說聖者和好友Rafkin教授，以及初識的記者 Jimmy 三人一齊被破損月之石所形成的黑洞吸到新天地之後，他們在那裡邂逅了「絕色」美女 Aiela — Kurak 部落酋長的女兒。隨即在抵禦史前翼手龍的激戰後， Aiela 復遭 Urali 部落的Darden強行擄走，四人也再次流落天南地北。

在 Kurak 醒來的聖者首先亟欲尋回Rafkin和 Jimmy 二人。經告知其下落後便夥同Triolo前往尋找。儼然成爲Yolaru重要人物的Rafkin熟知許多部落所在，並能教導你如何就地取材製造強力武器，諸如火槍和手榴彈等。

而流落至 Disguigui 的 Jimmy 則被逼迎娶酋長的女兒（你看了就知道），還被關在屋子的密室中，還好及時救了他出來。 Jimmy 的職業記者本能將在後來的冒險途中，逐步助你了解此行的主要任務。

在這個被 Rafkin 教授稱爲Eodon 的地方，不僅有山有水，還有樹林和熔岩。史前動物到處肆行，整個區域充滿不可預知的危險，但是這些都無所謂，起碼聖者不會因此畏縮不前。

據Rafkin教授所知，再綜合從他人口中探聽到的情報顯示，此地有許多部落， Kurak 、Barako、Pindiro 、 Yolaru 、Haakur、Jukari 、Disguigui 、Barrab、Tichticatl 以及爬蟲類進化的Sakkhra ，還有神祕的 Urali 和傳說中的地底城市Kotl。



在找尋返回現代的路徑時，得知此地正遭受變種蟻Myrmidex的大舉侵襲。Myrmidex的來源在遊戲初期還是個謎，然而受牠迫害的生物眞是不計其數，過去各部落一度曾經聯手抵抗過Myrmidex，但隨著統一領導人戰死，部落聯盟復又四分五裂，甚至彼此敵對仇視，就連你在招收特別隊員的時候，也會受到部落仇恨的影響。

更何況目前各部落都發生了他們自己的難題，想藉部落的力量來找尋彼此問題的解決之道實是不太容易，看來得先幫他們一把才行。

接下來的過程到拯救 Eodon 爲止，在在都考驗你的思考能力，只要多想想，多參考相關資料，一路過關斬將絕無問題！

這個遊戲的系統架構和創世紀VI極相彷彿，因此上手應無甚大礙；而其進行難度又較創世紀VI簡單，正是嘗試獨力完成創世紀類型RPG 的最好機會，可以說完全不需要練功就能攻完遊戲；洪荒帝國更强調應用機智「自己動手作」的觀念，再加上觸目皆是史前洪荒世界的景物，這一趟玩下來著實吸收了不少知識。

片中的魔法只有九種，和創世紀VI的華麗效果相形之下似乎大爲遜色，不過倒還蠻實用的。還有就是著名電視影集「百戰天龍」中的馬蓋先精神也在此發揚光大，這次不再從被打倒的敵人身上掠奪財物，相反地要善用手邊各式器械才能自給自足。

想吃肉要從殺死的動物身上割下來，皮太硬的動物還割不動！也可以自行採收玉米(Disquiqui有可收成的玉米株），要不要碾成玉米餅都隨你高興。就算運用現代科學知識做出土製武器，其威力都要比任何土著的武器還强（ 好好問問Rafkin吧）！只可惜沒有安裝 EMS卡，無法欣賞背景音樂，只有咚咚的音效而已。

另外還要避免幾種情況，否則其後果不堪設想。首先避免在危險區域或攻擊時機啓用Solo模式，更別讓土著使用任何現代器械或任何以現代科技製造出來的物件。

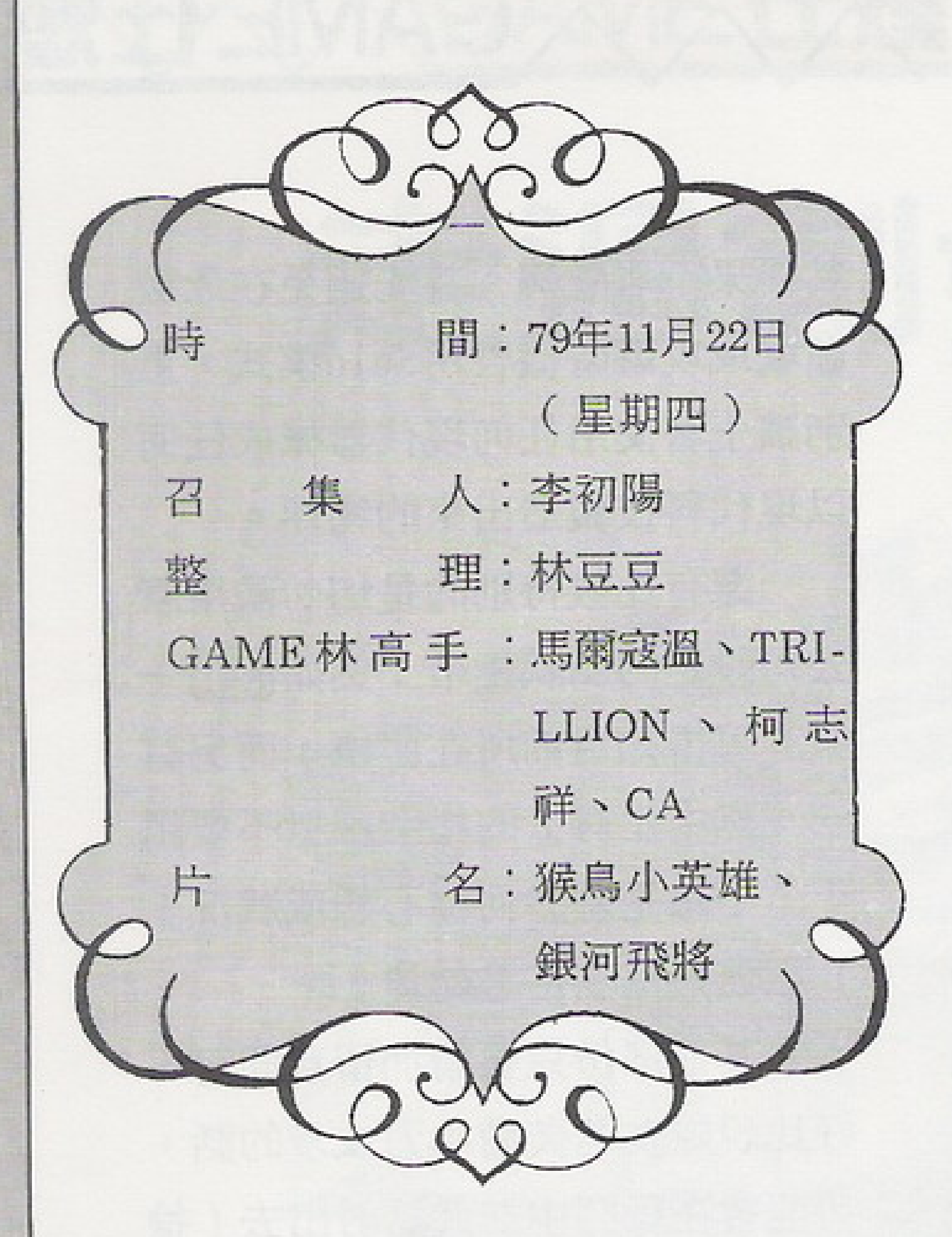
還有比較特別的是切勿濫用原公司設定的測試指令：例如ALT—213 可得知目前所在座標，而另有一「無中生有」的指令絕對不要用！（不論是基於何種心態或狀況！）上述幾點請恪遵勿違！

其他部份只要稍加留意即可，好比說隊友若裝備小刀或矛的話，可能會在戰鬥中把武器射出去（撿不回來唷！）；逛不出個所以然來就是該動動腦筋啦！觀察一下地形會蠻有幫助的。

這裡也沒有月之門可以用，但若找到神秘古文明建立的傳送站也能節省你許多時間（相當於月之門的代用品）。

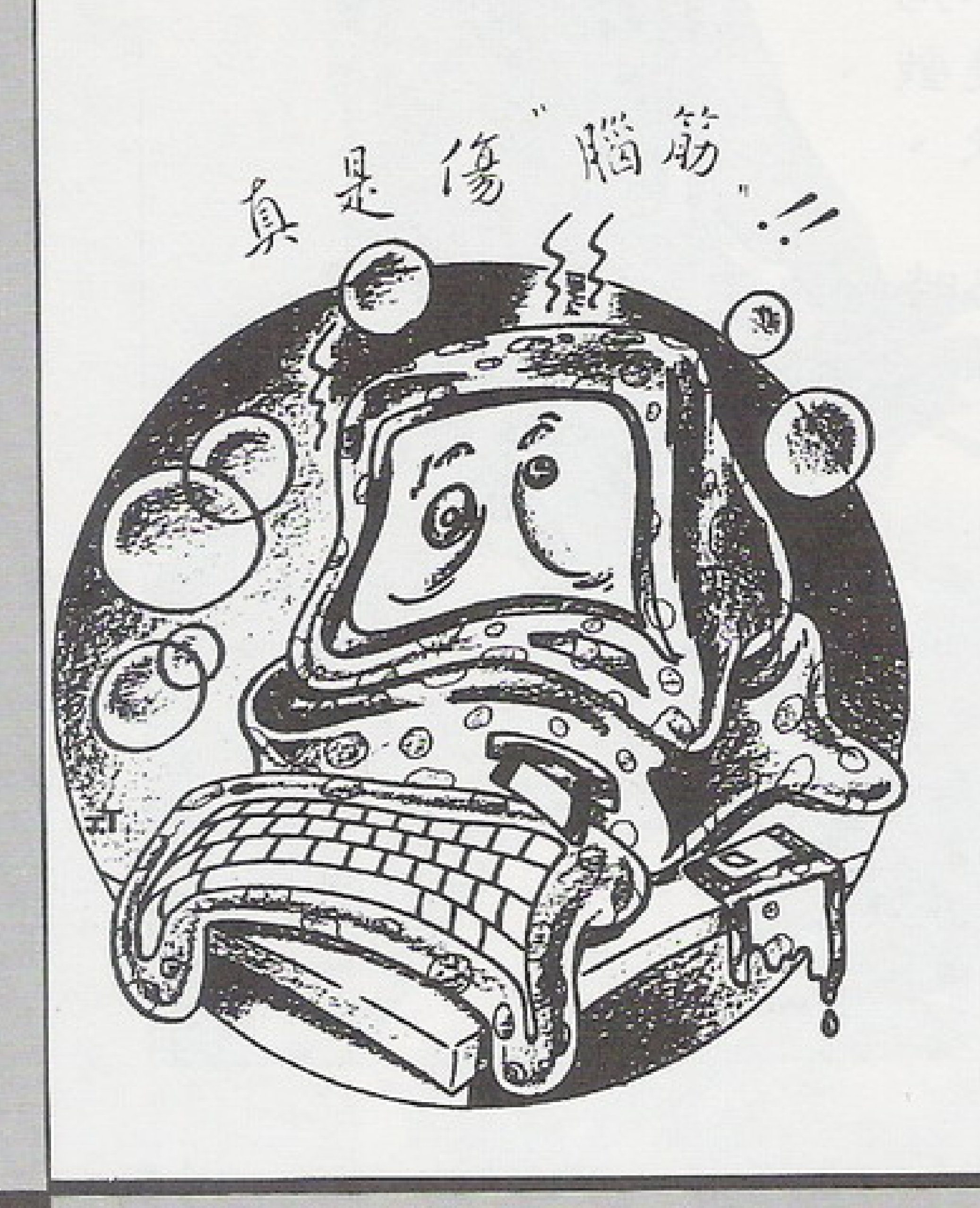
相信這個遊戲在短期內會有許多人陸續攻略完成，別猶豫了！或許你就是下一個！Enjoy it!！





時　　間：79年11月22日（星期四）
召 集 人：李初陽
整　　理：林豆豆
GAME林高手：馬爾寇溫、TRILLION、柯志祥、CA
片　　名：猴島小英雄、銀河飛將

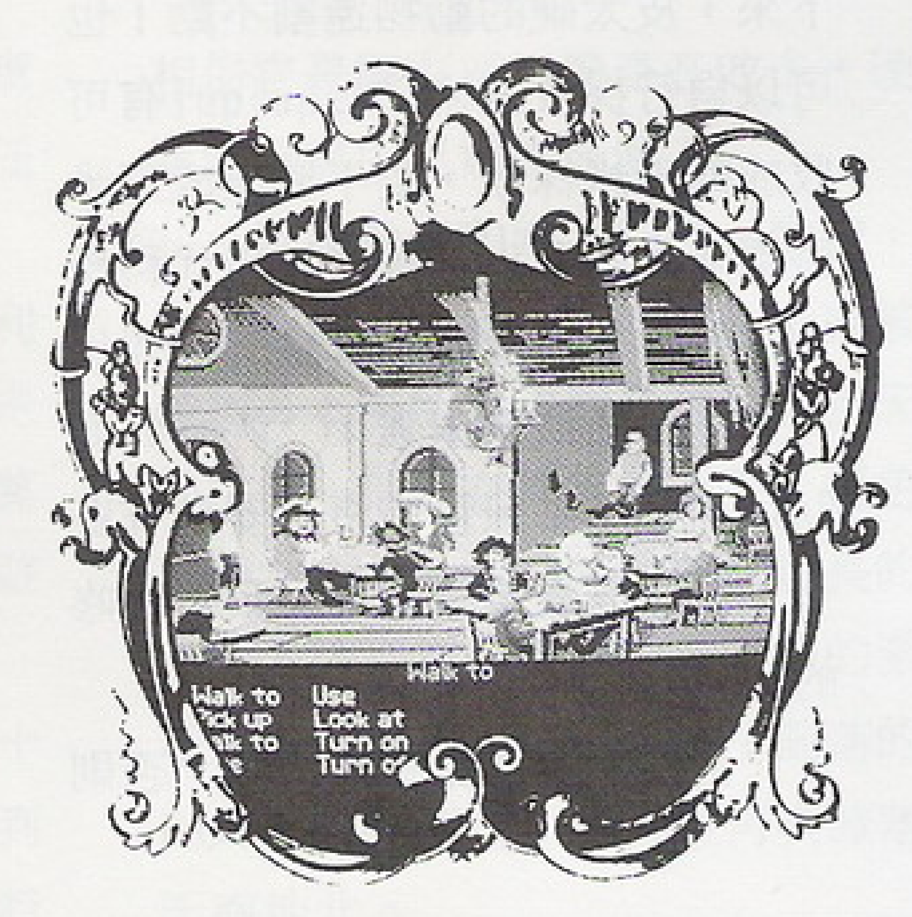
群英會審 遊戲定星等



初陽兄：

由於科長老臨時有事無法分身前來，這次我們特別商請科長老的總參謀長「祥哥」共襄盛舉。

群英會審自開播以來倍受矚目，也是許多玩家每期必看的專欄，在這次的座談裡，特別挑選兩個不同類型、風格特出的遊戲進行評論，一個是似金銀島故事的冒險遊戲**猴島小英雄**，另一則是動作模擬的**銀河飛將**。現在就從**猴島小英雄**談起吧…。



評分人	評　分
CA	★★★★☆
TRILLION	★★★★
馬爾寇溫	★★★★½
柯志祥	★★★★

馬爾寇溫：

我給這個遊戲四顆半星的評價。

這個遊戲是LUCAS公司所出過最好的遊戲；不管是在介面、劇情及畫面方面，都進步很多。

在畫面方面，色調非常豐富，場景很多，但不單調，雖然它的畫面色調偏暗，但配合遊戲的主題，反而增加了不少神秘感。而在人物動作及對話方面，增加不少的幽默性，像在酒店裡和狗的對話，就是以狗的各種語言來交談，讓我每次想到都會偷笑（嘻！嘻！嘻），像這種有趣的對話，幾乎整個遊戲都有，請玩家細細品味。

在音樂及音效方面，這個遊戲的主題曲非常動聽，似乎能夠讓你融入遊戲當中，而且會有一種興奮莫名的感覺（放心，我沒病）。背景音樂及音效，也把遊戲襯托的更出色。

而遊戲進行方式也做了大幅的改進，如指令及主角的生命方面，由於在**軟體世界21期的GAME在燒**已介紹過，在此就不加贅述。

總之，這個遊戲是屬於中等難度的立體冒險遊戲，而且在遊戲當中都有適當的提示，只要你有點想像力，就能夠解決問題，但也不會很容易就解決，否則，沒有成就感，那玩起來還有什麼樂趣可言呢！

TRILLION：

我給這個遊戲四顆星。本來是該給五顆星的，但是它的精華所在—幽默的對白是美國式的，玩家必須有相當不錯的英文底子才能領略，對臺灣玩家而言是困難了一點。所以對臺灣玩家來說，它只能拿到四顆星的評價。

本遊戲設計人隆・吉爾伯特在自白（刊在軟體世界雜誌第15期）中明白宣示過個人的遊戲設計理念，現在就讓我們逐一檢視，看看在這些理念在**猴島小英雄**這個遊戲中如何實踐。

1.結局目標必須清楚：

遊戲一開始就安排主角在瞭望臺老頭對話，明白告訴你，主角到混亂島（Melee Island）來是想當海盜，你的任務便是助主角一臂之力，使他成為海盜；任務完成，遊戲也就結束。

後來結局目標改變，也透過瞭望臺老頭和酒吧胖廚師之口，要你去猴島（Monkey Island）解救女市長。

2.次要目標亦須凸顯：

主角到SCUMM bar見到海盜頭子，海盜頭子便明白告知，想成為海盜必須通過尋寶、劍術和偷盜三項測驗。

3.設計直線發展情節並適時提供訊息：

本遊戲從主角想成為海盜而通過三項測驗，到買船、登上猴島，最後找到鬼船，又趕回混亂島來解決鬼船長，一路都是直線發展，沒有旁的情節擾亂玩家注意力。

此外，本遊戲也不讓主角莽撞行事，一旦你要那樣做，主角會告訴你為什麼不能那樣做，明示你必須先把困難解決才行。例如，沒有地圖卻想進入森林（Fork地區）中探險時，主角不會往裡頭走，還會告訴你，沒有地圖就進入森林會迷路的。

遊戲也不會在你做出舉動，試圖解決難題時，讓主角死於非命。即使從山崖失足掉下，還會被彈上來，幽你一默。

4.給予提示，讓玩家適時地撿拾物品：

每一項可能用到的物品，在遊戲指到的時候便會出現名稱，提示你採取進一步的行動。如果這件物品真的值得拿，執行PICK UP指令通常便可以拿到，否則主角會告訴你原因；如果不值得拿，主角也會說看不出有什麼用途，你就不必再為如何拿到它而傷腦筋。

5.避免設計順序顛倒的難題：

雖然隆·吉爾伯特曾說過遊戲應設計成碰到問題才設法找東西解決，但這個遊戲並不全然如此，因為東西明明可以拿，卻要等時機到了再走好遠的路去拿，對玩家而言未免殘酷了些。像本遊戲，可以先拿了物品，再看看它有什麼用途，也可以等碰到難題再找東西解決問題，是很不錯的設計。

6.難題應推動情節發展：

本遊戲在這一點上做得相當好—為了成為海盜，所以要通過三測驗。通過之後卻發現女市長為了救你而被抓，於是你必須找幫手搭船到猴島去救人。到了猴島之後要探查女市長被關在何處，再設法救人…每一個難題都嵌在情節進展的關鍵，不解決難題，劇情就不會往下發展。

7.調整遊戲進行速度與時間：

玩冒險遊戲最恨的就是，非得抓住那稍縱即逝的空檔採取行動，否則就得載入先前的遊戲進度重新來過。這個遊戲不會讓你有這樣的憾恨—當你趁胖廚師不在，溜進廚房後，胖廚師絕不會跑進來，打斷你探查的工作。

8.在遊戲裡適時提供必要的線索：

馬戲團的小丑兄弟便一再強調，除非你有頭盔，否則不讓你爬進大炮內，你只好去找頭盔的代用品。

9.難題設計必須合理：

要做到這一點並不容易，一來想當然耳的答案不能採用，二來別的遊戲用過的謎題要儘量避免，否則一切都在玩家預料之中，解起難題來還有什麼樂趣可言。

遊戲中難題絕大多數都符合他所強調的「要合理」，玩家自己想出答案時會覺得自己很聰明，向別人問到答案時會感歎：為什麼我沒想到這一點！也就是答案出乎一般人「意料之外」，但事後想來卻又在「情理之中」。

不過遊戲中仍有一個不完美的難題設計：要玩家腳踩木板邊緣趕走海鳥，取得一條魚，可是玩家把遊標移到該處卻得不任何提示訊息。天曉得往邊緣一踩，木板就會蹺起來，把海鳥趕走！比起其他公司的冒險遊戲，這並不算什麼，只是他的一項疏失而已。

10.不要和玩家玩文字遊戲：

此點不用多說，玩隆·吉爾伯特的遊戲早就不必為文法或打入正確句子而傷腦筋。

11.事件間要能同氣連枝、脈絡一貫：

主角原本只想成為海盜，忽然要他突破萬難拯救只有一面之緣的女市長，總要有好的理由。隆·吉爾伯特安排警官帶走主角，差點把他害死，女市長為了救主角而被鬼船長抓走，主角在道義上就有設法救出女市長的責任，於是前後兩種不相干的事件便緊密結合，更使劇情峰迴路轉。

12.提供多的機會讓玩家選擇：

在船上需要火引點燃大砲，玩家就可以用各種可燃物（如卡片、羽毛等）取火，而不是只能用其中一種物品。

總結來說猴島小英雄可以說是另一部金銀島，玩家若以看電影或小說的角度來咀嚼其中的訊息，將可以獲得很大的樂趣和滿足，因為它讓你親身經歷了另一次金銀島冒險！

柯志祥：

我給這遊戲四顆星的評價。

講到LUCAS公司，我們很容易跟它上一個作品—紗之器作比較。相形之下，由於這一次採用的溝通介面是屬於早期使用的選項指令介面，和紗之器的圖形指令比較起來，這遊戲對國內玩家而言，會多增加了一點障礙及隔閡，這是很可惜的。在此希望所有喜歡玩RPG及冒險遊戲的玩家們，能趁此機會，奮發圖強，努力學習英文。

這遊戲和紗之器有一點蠻相近的，就是幾乎不會因為執行錯誤指令而導致主角死亡或中止遊戲的狀況。儲存進度之功能也純粹是讓你能回憶故事中比較精彩、值得重玩的片段，像欣賞音樂、畫面等。當

然，最基本的就是可以明天或幾天後繼續玩下去。

遊戲中的很多地方都要你花時間、花腦筋去想，在思考中得到樂趣，這是 LUCAS 公司很不錯的一貫作風。

從以前到現在出版過的冒險遊戲看來，這遊戲有一個很明顯很特別的地方，就是劇情分成三個段落。這應該是國外冒險遊戲第一次出現的安排，有點像舞台劇或電影的分段，一般遊戲比較少有這樣的手法。我們知道，LUCAS 公司是美國一家電影公司，所以，這遊戲有電影劇情橋段的出現，可能也是風格使然。而這次有了這樣的分橋段作法，我們應能期待它或許會再要出什麼新的花招。

初陽兄：

是不是就純遊戲方面來講，歐洲遊戲和美國遊戲就有不同。歐洲遊戲比較偏重遊戲本身，而美國方面則很多和電影情節有關連，可能得看過電影而照著劇情來推演遊戲過程。這種情形對玩家而言，是不是可能剝奪了他玩遊戲的樂趣呢？

柯志祥：

有關於這一點，可能在早期出版的由電影改編的遊戲中，會出現很多相互影响的情形。當然，這不全然是缺點，也有其好處存在。就商業價值來看，遊戲和電影可以相互支援。看過電影覺得不錯，就可能會想玩玩這遊戲；玩過遊戲覺得很棒，也可能會想看看這電影是不是也拍得這麼好。當然，兩者都喜歡的比率算是蠻高的。

LUCAS 公司在近年也有考慮到這一點，因此有多層分枝的劇本出現，也就是有兩種可能情況出現。一種是可以照著電影的手法去過關，但實際上並不只有這麼一種途徑可以完成任務，像聖戰奇兵冒險版或瘋狂大樓。而另一種是顧慮到如果完全以電影的劇情方式來過關的話，很可能會使某些人對這遊戲喪失興趣，因此多半採取前提的劇情相同，但其中部分場景或是某一段劇情以別的手法來表現。

當然，我們也不希望由電影改編的軟體和電影完全脫節。這樣對玩家而言，也是一種遺憾。

CA：

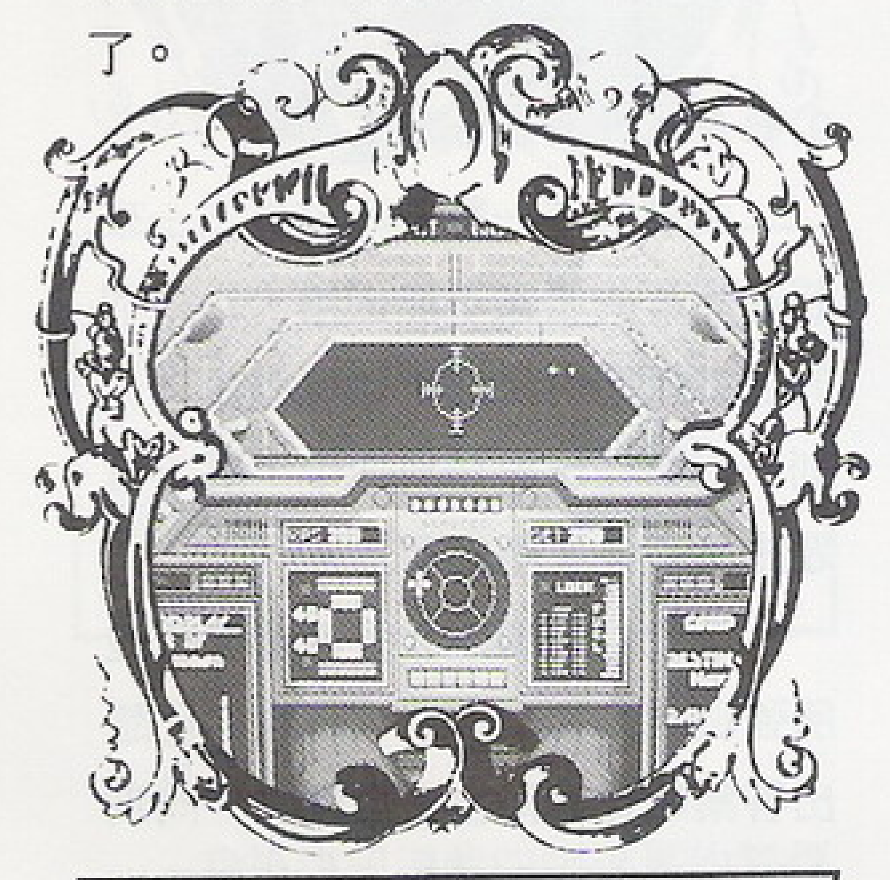
這遊戲可以得到四顆半星的評價，因為其畫面、音效都是上乘之作。

但就取材而言，算是傳統好萊塢的海盜冒險遊戲，比較沒有創新，是劇情上的一點缺失。

初陽兄：

好的，接下來我們來討論銀河飛將這個遊戲。

許多遊戲在類型上不易分類，以銀河飛將而言，雖定為動作模擬，但究竟是動作成分居多，或是模擬成分居多可能就因人的認定而異了。



評分人	評分
馬爾寇溫	★★★★★
柯志祥	★★★★

馬爾寇溫：

這個遊戲我給它五顆星的評價

我對銀河飛將這個遊戲非常激賞，因為它符合我心目中 GAME 的條件，對它簡直愛不釋手，它就像是所有遊戲類型的集合體，待我一一道來。

在畫面方面，它的畫面真是太棒了，在 3D 的畫面居然能夠畫出這種畫面，可見 ORIGIN 公司有多用心。戰機就是以整體影像畫出來的，不像其他模擬遊戲是以線條畫出來的，看起硬梆梆，沒有一點真實感。而其他的畫面，如爆炸、起飛、降落、任務簡報…等，都是以 VGA256色表示，非常有真實感。

不過它有一個小缺點，就是非常接近敵機或僚機時，戰機看起來就好像是數位分割畫面，但這也是必然的，因為解析度有限，不過對整體來講，這只不過是個無傷大雅的小缺點。

在戰鬥當中，如和敵機擦身而過，運氣好的話，還可看到飛彈發射的鏡頭，十分刺激。另外同其他模擬遊戲相同的，它也有視窗功能，其中我最欣賞的就是追蹤飛彈鏡頭，既真實，速度感也十足，尤其在追擊敵機時更是精彩，如果你看過這個畫面的話，就會了解什麼才是真正的動作模擬遊戲　。而且作者也在遊戲中融入了情感，如在戰鬥中的罵戰，可是會讓敵人像敢死隊般的衝過來；隊友在危急時也會向你求救；敵人在臨終前還會交代一段遺言，可惜都是含恨而去…。

在音樂及音效方面，整個遊戲當中都有背景音樂襯托，巡弋有巡弋的音樂，戰鬥有戰鬥的音樂…，與整遊戲一氣呵成，節奏感十足，支支動聽，讓人滿腔熱血不覺為之沸騰；有緊張、輕快、抒情及悲傷的，請諸位看倌來聆聽一番即可知曉。

而各種音效如槍砲聲、飛彈發射聲、爆炸聲…，都不是蓋的。

當初我一拿到這個遊戲時，就像發了狂拼命的玩。整個遊戲就像一齣電影，既真實又如夢幻般的不可思議，雖然整個遊戲也是以執行

任務為主，但它的任務卻彼此連貫，而且一項比一項刺激。另外每執行過幾個任務，還會有個特別畫面出現，而你任務的成敗都會影響到這個特別畫面。在戰鬥時可盡情的纏鬥，因為是在太空中，沒有地心引力的問題，可專心戰鬥，但可別得意忘形，後燃器猛按而撞到敵機，這時可真是「捶心肝」。

總之，這個遊戲是 PC 上有史以來最好的動作模擬遊戲，我對它的評價只有一句話一太帥了！

柯志祥：

我給這遊戲四顆星的評價，它應該是模擬的畫面，射擊的動作。

本來可以拿到四顆半星的，可惜它的細部處理不夠好，像遠方戰機到眼前時，由於主機執行速度的問題，會有一顆顆很粗的粒子出現。如果各位曾玩過大型電玩的射擊遊戲，也會發現同樣的情形，但因其執行速度很快，因此咻一聲就過去了，比較不會察覺到。但因 PC 主機執行速度較慢，就覺得好像是很嚴重的弊病。

剛才有討論到視窗方面的問題，我個人是覺得這是個很實在也很好用的設計。首先呢，就以駕駛艙內的四個方向來講，左和右以及後方，在作戰時有兩種用途，一是搜尋敵蹤，另一個是觀察隊友。作戰時如果正處於敵方炮火之下，用來偵查敵蹤則稍嫌慢一點，通常第一個反應是先歡察炮火從哪一個方向來，判斷出角度後再朝那個角度飛過去，便有機會逃脫，要不就用無線電呼叫隊友支援。如果你實在無法找出敵機的位置，那就得犧牲一點時間，利用左、右或後方視窗來找，不過通常只要利用後方視窗就夠了。只要確定是否為後方，就可以決定採用180度或90度轉彎來進行戰術。戰術部分在手册上都提得很清楚了。

這裡順便給各位一點建議，如果你是一個不太喜歡詳細研究手册的人，不妨強迫自己把這遊戲的手册好好看一遍。除非你有獨特的打法，手册上戰術部分的解說對你有極大的幫助。

駕駛艙內的視窗在平時的巡弋狀態也可用來瞄準目標。瞄準什麼目標呢？如果是導航點的話，可以藉由雷達來得知。但你從雷達上看到的物體都只是它的轉向距離，可能是往上轉多久，往下或往左轉多久，而相對距離的遠或近，並無法從雷達上測知。這和其他飛行模擬的雷達不太一樣，它只是用來測知轉向距離，而非實際飛行距離。要如何判別相對距離呢？必須用目測的方式，或者是經由你的作戰電腦，鎖定對方目標之後，由作戰電腦判別距離。

對敵機的距離判別，在正式攻擊上也是很重要的要素，因為我們知道各種武器都有它有效攻擊範圍。如果在有效攻擊距離之外的話，即使你的武器威力再強，還是無濟於事。尤其在你武器需要能源補給，而你的飛彈攜帶有限的情況下，希望大家能更注意一點，因為到後面大批敵機來襲，而你沒有飛彈可以用，那是很可憐的事。

我想在這邊順便提一下，以前其它模擬遊戲沒有出現，而在這次出現特殊「視窗」的用法。因為這次的戰術視窗像電影鏡頭的大型螢幕，在戰鬥中，如果你的技術真的很好，則可利用這個視窗來當作一一般太空射擊遊戲來玩。你一樣可以操作，可以發射，只是看不見儀表板。而你對它的方位判定也比較不能確定，因為沒有準星可供你瞄準。實際上它比較大的用途是用來判定距離敵機的位置，能讓你拿來在心中建立一個立體的空間沙盤，只要你腦筋的速度還算普通的話，你就能在知道敵我之間的相對位置後，採取較好的戰術。

有關音效方面，也的確真的很不錯。在此有個建議，如果各位同時擁有 MT32 及魔奇音效卡的話，可以兩種音效都試著去聽聽看。根據我的經驗，在接受任務簡報，要開始出發去執行任務的那一段過場，如果以魔奇音效卡來聽，會比較有洶湧澎湃的感覺，而其他方面的場景，倒是 MT32 的音樂會比較好一點。

還有，如果加裝擴充記憶體之後，你可以看到一些特殊的效果，但也可能因為預先載入更多的畫面進來，而造成畫面暫時停頓，爾後再出現的情形。

如果你的主機配備有 1 M 的 RAM，你利用擴充記憶軟體方式來規劃擴充記憶體，那你可以得到差不多的384K的記憶空間。

若同時將它設定為沒有聲音（不是進入遊戲後再關掉），在 INSTALL 時將所有的聲音全部開關，那你進入遊戲後可以看到多了一隻握操縱桿的手，以及通訊時可以看到對方的臉，可是你不能去聽聲音。也就是如果你討厭聲音的話，可以藉此來加快速度。

初陽兄：

感謝各位提供寶貴的意見，互相交流在遊戲方面的心得，大家辛苦了。別忘了我們每月固定的聚會，咱們下個月再見啦！



啊！下個月哦。



風聲、雨聲、麻將聲，聲聲入耳

訪麻雀學園作者

採訪／吳海境

麻雀學園作者張明智目前是資訊系二年級學生。

吳海境（以下簡稱吳）：當初怎麼會想到寫這個遊戲呢？

張明智（以下簡稱張）：本來是「工程圖學」的作業。別的系是用鴨嘴筆畫，我系上則是電腦繪圖，主要是教原理，像畫線、畫圓等等，到大一下的學期末要交一個作業，便是一個GAME，老師說什麼GAME都可以，隨便用什麼語言，因為基本GAME的畫面處理一定和電腦繪圖有關。那時看大型電玩有，而自己也喜歡玩，圖形又不算太複雜，所以就選擇這個題材。

吳：是直接拿作業來參賽，還是見到比賽海報再加以改良才參賽的？

張：作業交了之後，有同學說軟體世界有比賽，可以去試試看。我大一暑假也沒什麼事，便自己再多加一些功能。

吳：你使用什麼語言？

張：主體是用Turbo Pascal。因為那時教Turbo Pascal，工程圖學課本也是用Turbo Pascal。但是它的繪圖副程式處理速度太慢，而且會有閃爍的現象，所以自己就用組合語言根據書上的資料、方法另外寫了。

吳：組合語言是什麼時候學的？

張：進大學才學的。使用後，發覺它執行速度之快令人感到驚訝，到後來反而需要delay一下。

吳：圖是怎麼畫上去的？

張：那時想麻將牌必須畫得很漂亮，就去看大型電玩的怎麼畫的，然後回來試驗，發覺效果不錯，和大型電玩差不多，我便有信心，然後寫個簡單的editor來畫圖。

吳：平常有玩GAME的習慣嗎？

張：現在比較少了，大二功課比較重，較沒時間。常玩的是益智類的遊戲，像石之道、臉譜方塊，玩一段就可以關機繼續唸書，不像角色扮演遊戲要玩很久。

吳：寫了這樣一個遊戲，帶給你什麼感觸？

張：寫GAME如果是自己一個人的話，需要懂很多方面的知識，如螢幕I／O、演算法、魔奇音效卡介面資料等等，具備之後才有辦法發展成一個完整遊戲。

吳：這個遊戲支援那些顯示卡？

張：本來只支援VGA，後來才加上單色。為了這一點，便將螢幕I／O副程式寫兩個，叫用時自動檢查用的是那一種顯示卡。

吳：圖形呢？

張：圖形還是原來的，但想辦法轉換，單色的aspect ratio是1：1.33，而VGA是1：1，更將原圖依比例對應到單色上去。

吳：色彩上呢？

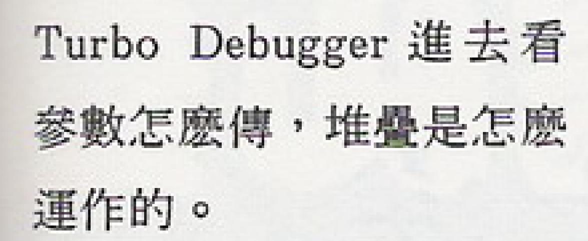
張：VGA有4個bit plane，想辦法取較適當那個出來，效果還好啦。

吳：這麼多的顯示卡，是否讓你覺得很困擾？

張：如果要這樣寫的話，每次改都要改半天。

吳：Pascal和組合語言在link上方不方便？例如從Pascal呼叫組合語言副程式。

張：要有技術資料。一開始不知道是怎麼連的，後來有書寫了，便用



國•內 報•導

Turbo Debugger 進去看參數怎麼傳，堆疊是怎麼運作的。

吳：你在寫作當中也是用 Turbo Debugger 在除錯的？

張：螢幕組合語言副程式才需要用到，Turbo Pascal 自己也有除錯的功能，可以一步一步 trace（追蹤），看看哪邊的值和預想的不一樣。

吳：為了比賽，你花了多少時間改寫？

張：很難算。暑假開始的時候想寫才寫，因為想先玩玩，到了九月初才拼命改。自己一個人寫的話，本來是很簡單的問題，卻會一時轉不過來，把它想得很複雜，如果兩三個人合作，大概就不會有這種問題，當然最好是一個 group（工作小組）來寫。

吳：比較好的朋友都對寫 GAME 沒興趣嗎？

張：有是有，但他想寫角色扮演遊戲，而我覺得很龐大，圖形、動畫處理都不太容易做。

吳：你爸媽對你寫遊戲是持怎麼樣的態度？贊成還是反對？

張：我媽覺得賭博類的有點……本來不知道，後來知道了也沒說什麼，只教我不要玩麻將，這樣子。

吳：你母親的意思是不要寫賭博類，寫別種遊戲是不是？

張：我媽現在是說學業為重。一般覺得寫賭博類總是不太好，會寫就表示會玩。

吳：你母親會不會覺得你不務正業？

張：我媽沒講，不過我想她應該有點這樣的想法。

吳：有沒有想過將來以寫 GAME 為主業？

張：還很難講，我現在學得不多，到時候走什麼方向都還不太清楚。

吳：在大學畢業之前還會不會再寫 GAME？

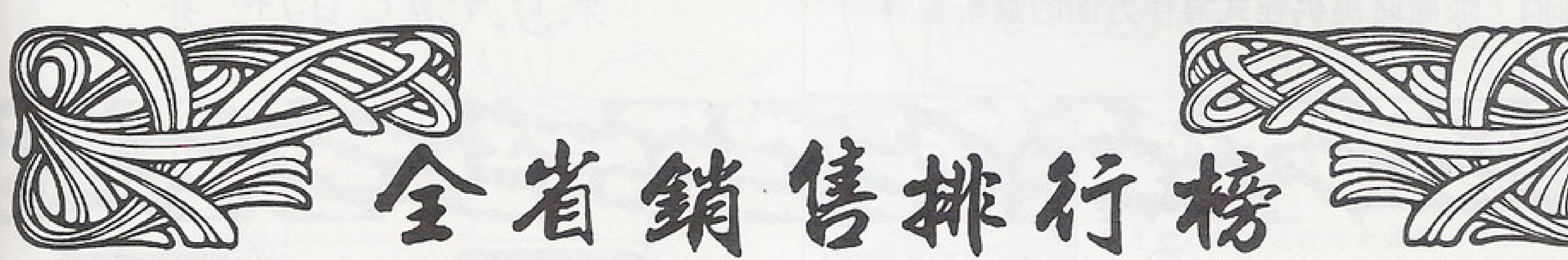
張：很難講，不過至少要大三以後才會有時間。像我有學長到了大三之後就想寫個 GAME 來消遣娛樂，我想到那時候如果有心思的話，就會去寫。

吳：最後請教你兩個問題。參加這樣一個活動，你的感想如何？而你也得獎了。

張：辦這個活動基本上應該會鼓勵大家去寫 GAME，當然對喜歡玩 GAME 的人而言也是一個好消息。

吳：這次從發佈消息到截止收件，時間蠻短的，你覺得有沒有必要加以延長？大概要延長為多久？

張：很難講。如果大家知道這是一個定期性的活動，可能就會訂出計劃來，找些志同道合的人一起寫，反正今年如果來不及，可以明年來。何況獎金也不少，重賞之下必然有想寫GAME 的人出來。



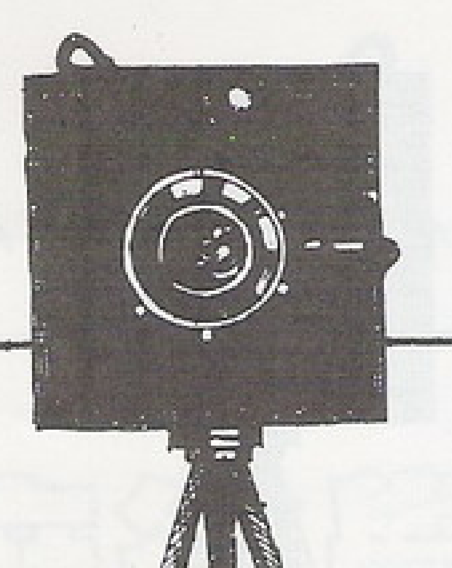
全省銷售排行榜

23期名次	22期名次	遊戲名稱	類別
1	NEW	楚漢之爭	戰略
2	1	決戰中國象棋	智育
3	NEW	決戰俄羅斯	智育
4	NEW	麻雀學園	博弈
5	4	俄羅斯方塊	智育
6	5	三國志	戰略
7	3	立體花式撞球	運動
8	8	銀河飛將	動作模擬
9	2	御封戰將	角色扮演
10	6	鑽石方塊	智育

23期名次	22期名次	遊戲名稱	類別
11	9	美女撲克・歐洲版	智育
12	10	核戰狂人夢	戰略
13	16	四川省	智育
14	12	水滸傳	戰略
15	14	獸王記	動作
16	11	忍者龜	動作
17	22	快樂泡泡龍	動作
18	18	名車大賽III	模擬
19	25	立體俄羅斯方塊	智育
20	15	激戰 M 星雲	動作

23期名次	22期名次	遊戲名稱	類別
21	13	NBA 大賽	運動
22	30	百戰百勝電玩篇	動作智育
23	OLD	波斯王子	動作
24	17	撲克萬花筒	智育
25	20	雙截龍II	動作
26	NEW	新陸軍棋	智育
27	NEW	拯救地球	角色扮演
27	19	模擬城市	模擬
29	7	死亡潛航II	模擬
30	21	臉譜方塊	智育

國•內 報•導



金磁片獎 魅力放送

由軟體世界——智冠科技有限公司主辦的「第一屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽」，於去(79)年九月圓滿結束後，其得獎作品經軟體世界與原作者共同討論，整理修改後，終以最完整的面貌於資訊展期間與發燒友見面，並展現出驚人的魅力！

12月１日領先推出的楚漢之爭、決戰俄羅斯，甫出片即登上暢銷排行榜第一、第三名寶座，根據12月31日的統計資料顯示，楚漢之爭出片一個月以來，銷售量已突破一萬五千套，目前仍在迅速增加中。而決戰俄羅斯則已逼近一萬套大關，後市看好。而這兩個GAME的作者自參加金磁片獎活動以來，所獲得的實質收益，已達新台幣15萬元之譜！！這對一個仍在唸書的業餘程式設計師來說，實在是一筆令人羨慕的財富！但是，故事並未就此結束，發行該遊戲的軟體世界表示，隨著銷售量繼續累積，軟體世界將每隔一個月，定時將版稅權利金寄給他們，並隨時提供程式寫作方面的最新資料，期望他們能利用更好的設備，吸收更新的資訊，創造出更棒的遊戲。而三位作者在收到軟體世界的現金支票後，高興之餘，亦皆表示目前還在唸書，作品還不夠成熟，除了感謝大家不嫌棄之外，將以更謹慎的心，寫出更好的作品回報大家。

看到這樣的銷售熱潮，會寫程式的你，能不動心嗎？如果你還在猶豫，再告訴你另一個消息，據國內PC GAME的龍頭——軟體世界王總經理表示，目前正打算將國人自製的遊戲外銷美國，讓老外也瞧瞧中國 PC GAME的水準。如此一來，揚名世界的機會，豈能輕言放棄？

您有作品要發表嗎？您正遇到寫作瓶頸無法突破嗎？您有絕佳的遊戲構想卻無法實現？您自認是PC GAME的發燒玩家？歡迎加入軟體世界的行列，共創台灣休閒軟體的未來！

來軟體世界
來GAME的世界

軟體世界
登陸港泰

你買不到這種價格的產品嗎？

請來電與我們連絡(限香港地區)
Tel:7292781　7282945
香港九龍深水埗福華街137號１樓B座

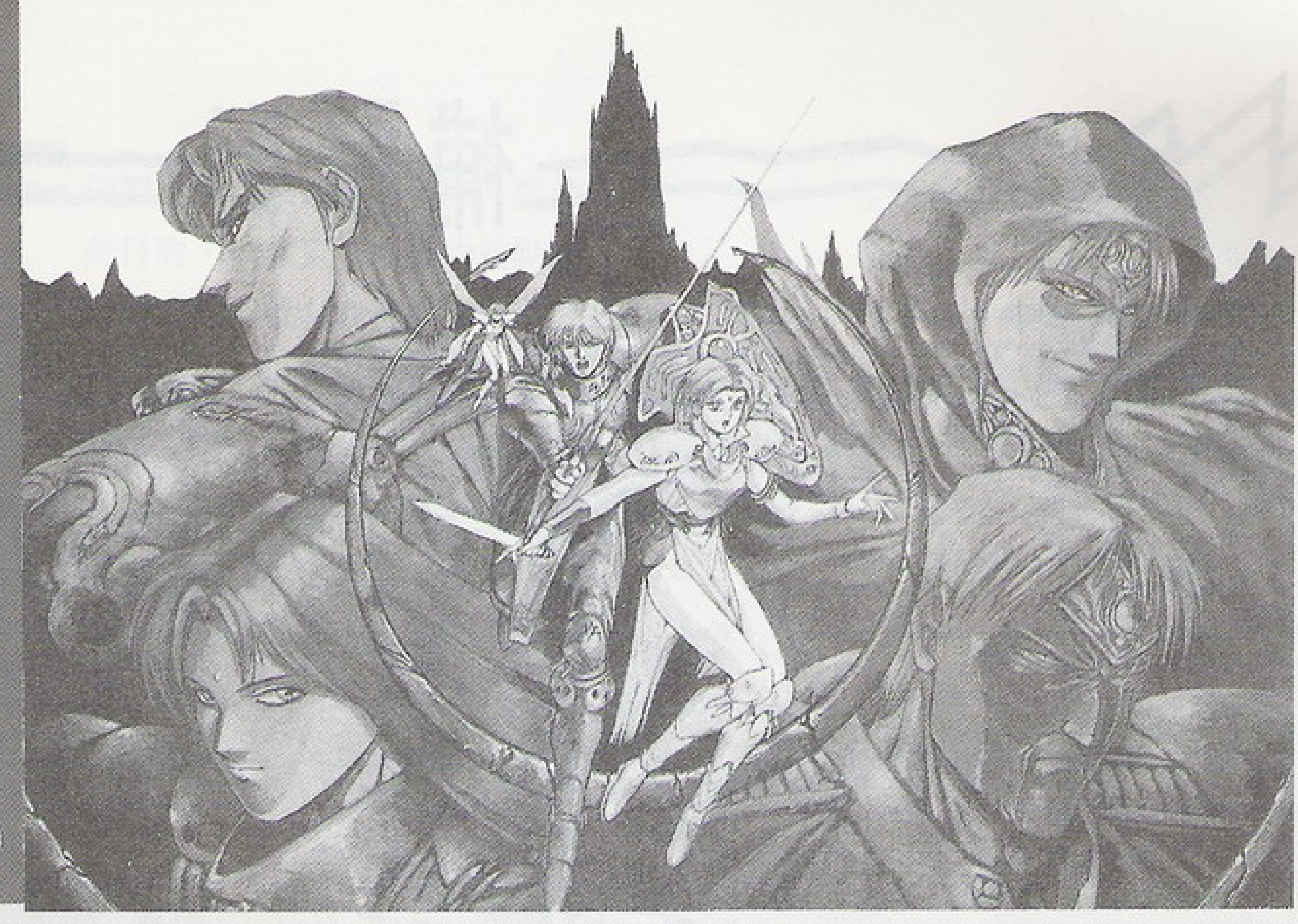
我們竭誠為您服務

香港價格

	香港統一售價
貴族單片	HK$ 30.
貴族双片	HK$ 50.
珍藏双片	HK$ 65.
珍藏3片	HK$ 80.
珍藏4片	HK$100.
珍藏5片	HK$110.
珍藏6片	HK$120.
珍藏7片	HK$130.
珍藏8片	HK$140.
珍藏9片	HK$150.
珍藏10片	HK$160.
三片大包裝	HK$110.
軟體世界雜誌	HK$ 25.

開懷篇

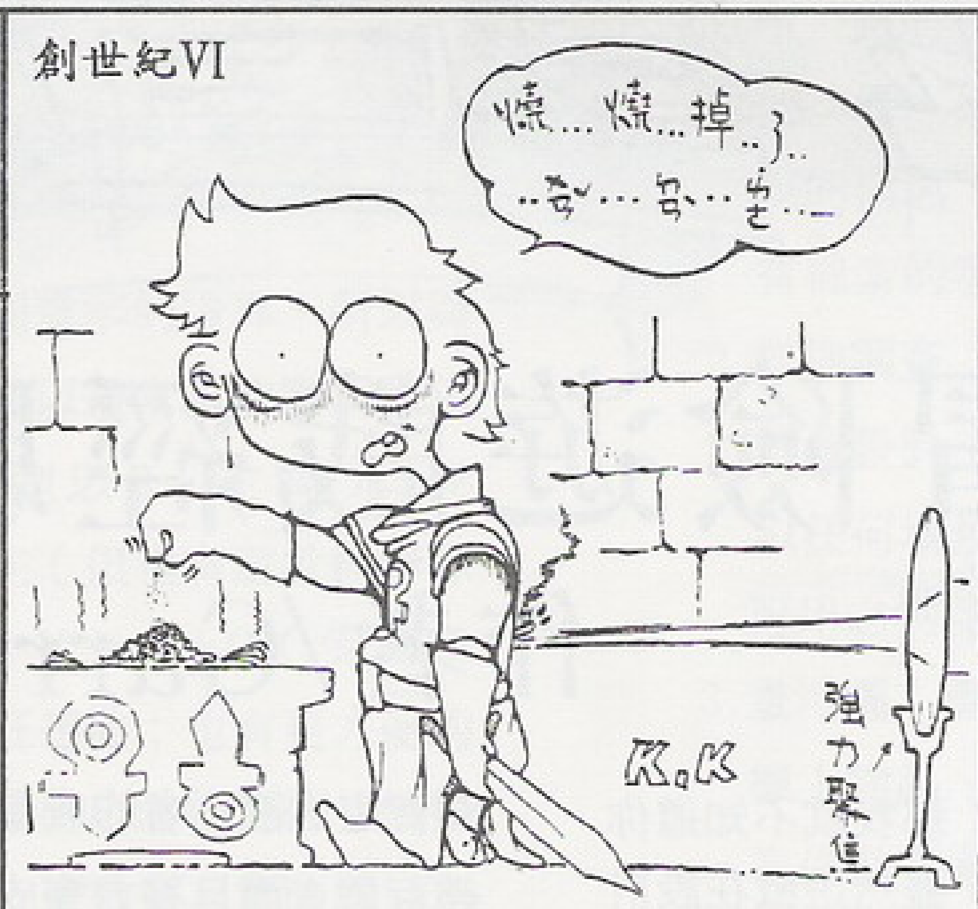
華山論GAME





快快快，把CODEX擺好，再把會聚和發散的透鏡擺在聖火之間，任務就完成了…

創世紀VI

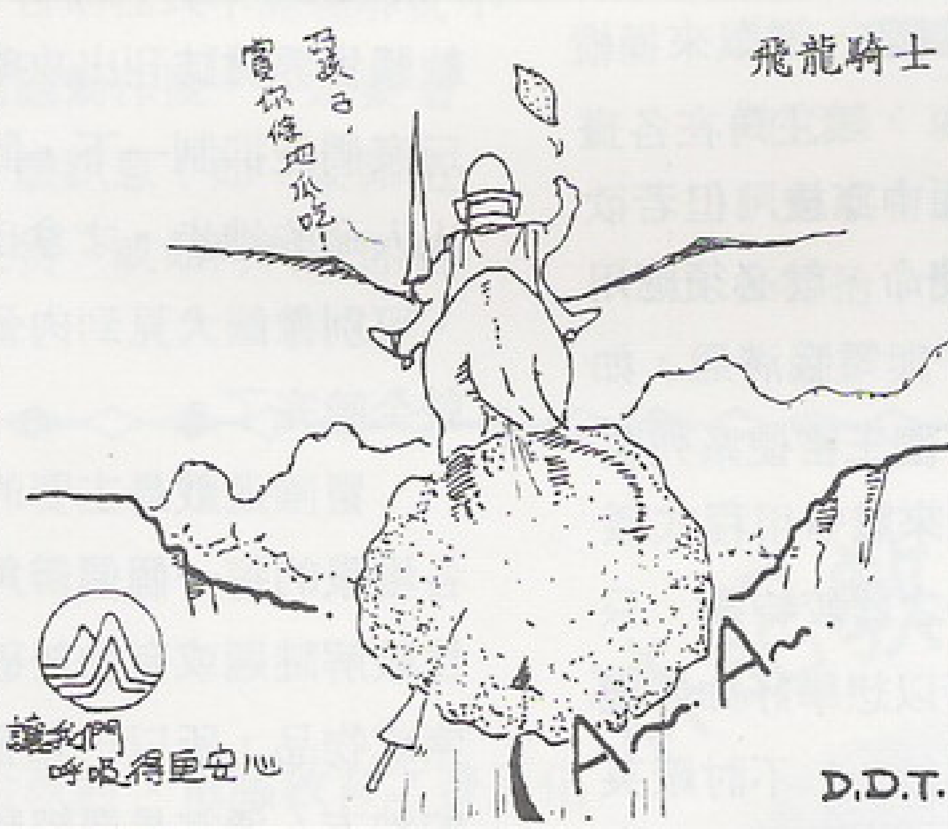


千萬注意會聚鏡的位置，否則…



背後偷襲未必穩操勝算，碰上這種有特殊飲食習慣的龍，你就沒輒了！

飛龍騎士

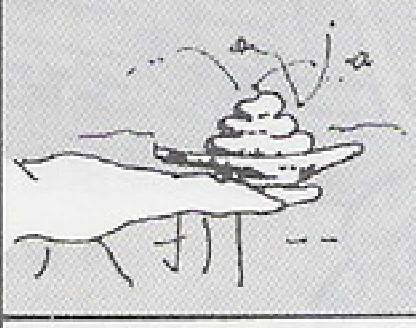




身經百戰的冒險隊，突破重重難關，終於面對最後決戰，可是好像出了點問題…

/Pegasus





啊噠裝備店重新開張，這回賣的是…？！

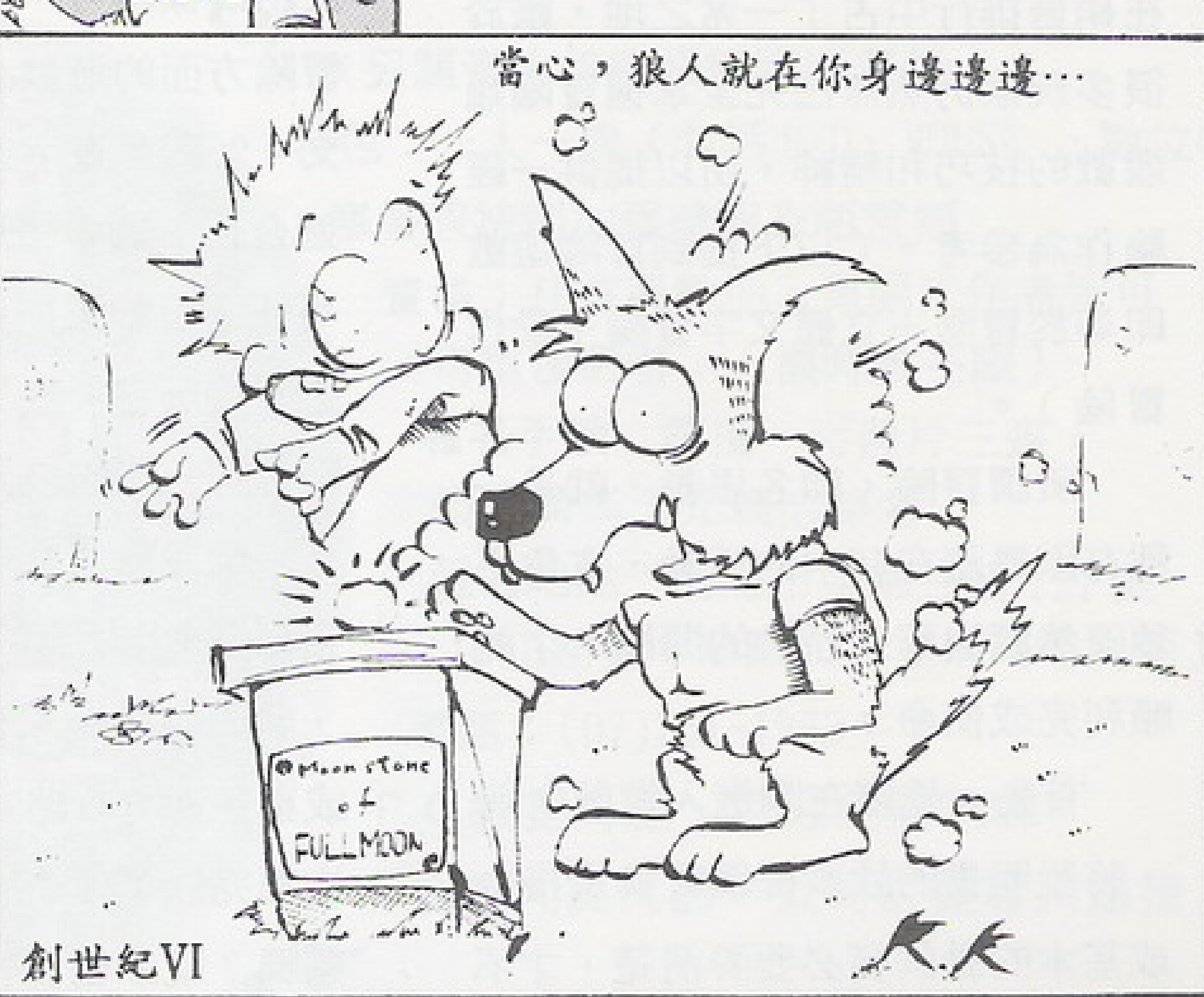
啊噠裝備店





聽說狼人只有在月圓時分才會現出原形，沒想到Moon Stone of FULLMOON這顆月之石就有這種神奇效能…

當心，狼人就在你身邊邊邊…



創世紀VI

冒險遊戲經驗談

作者/Garriott

冒險立體文字冒險、動作冒險等類型遊戲，都是近年來才蓬勃發展的類型。雖然它不如 RPG 已有十多年的歷史，但在近幾年中亦在銷售排行中占了一席之地，鑑於很多玩家仍然無法完全掌握冒險類遊戲的技巧和精神，所以提供一經驗作為參考。（以下提到冒險遊戲即等於冒險＋立體文字冒險＋動作冒險）。

所謂冒險，顧名思義，就是一種有困難藏在其中的活動，主角必須安然渡過程式預設的問題，才能順利完成使命。

首先，建議在剛進入遊戲之前，將說明書的故事提綱背景及指令或基本的動詞務必要弄清楚，才不致於遇到狀況來不及反應或連最終的目的都不知道（那我就不知道你玩它做什麼了）。雖然遊戲在設計時是以動畫為主，玩家也可以利用鍵盤、滑鼠來操縱，讓主角在各畫面中穿梭，但若欲完成使命，就必須應用一些句子與電腦溝通，如**國王密使**系列要鍵入英文句子；**未來戰爭**用程式預設的 6 個指令；**紗之器**較特殊，只使用游標即可。所以想學好如何玩冒險方面的遊戲必須：1.不討厭英文。2.願意查字典。因此小學生不適合玩，國中生想獨自完成也不太可能，但如果能夠抱著學習英文的態度來玩它，豈不是符合了娛樂與學習在一起的境界嗎？

玩冒險遊戲最大的樂趣當然是自己發掘出所有的事物（包括謎底），我看許多玩家在玩遊戲時，手中或桌旁都有攻略本，雖然跟別人一樣都完成了使命，但會有那份成就感嗎？就拿**創世紀Ⅵ**這著名的遊戲來說，獨力完成與看攻略，我敢100%肯定地說兩者的成就感相差了好幾百倍！而且獨力完成能增加你對此類遊戲的喜好及功力。因此就算**軟體世界雜誌**刊出攻略，還是希望玩家們能抑制一下，除非到了快鬧出人命的地步，才拿出來翻一下，可別像餓犬見到肉骨頭，一下子就全啃完了。

冒險遊戲最主要的任務便是到各場景的每一個偏僻角落或裂縫尋找破解謎題或有助於破解謎題的線索或物品，所以一旦發覺有不尋常的地方（通常是憑經驗或直覺）就該走到附近觀察，像是用 LOOK AT、LOOK IN 或 Examine 以獲取訊息。還有善用 SLOW、NORMAL、FAST 三種速度也是相當重要的，像接近或經過危險地帶都應以 SLOW 來控制主角，且為了應付進入新環境會遭遇突發狀況，應先靠邊緣移動，以便出現狀況時，可迅速進入另一場景以化解危機。

冒險遊戲中都有文法分析器及翻譯器，但由於程式的關係無法達

到完全接納同意字的境界，所以與遊戲溝通儘量以最常用的動詞及句型，平常句型以S（主詞）+V（動詞）為主（但也有遊戲較特殊，常用到S+V+to+O（受詞），如**小人物狂想曲**；也有更方便的，如**未來戰爭**使用濃縮後的6個指令，**紗之器**及**聖戰奇兵冒險版**只用游標即可），否則程式不能理解就不予接受。在電腦動作後，一定要看電腦回給你什麼訊息（如：要靠近些，身上無此物，或如何糾正你的句型），再決定下一步驟。要達到此目的，平常只要指令的重點有，電腦就應該就有所反應。

再來，說到儲存遊戲進度。儲存實在是冒險遊戲的大關鍵，全天下絕沒有人可以從頭到尾都不死（除了**紗之器**、**猴島小英雄**之外），儲存你的進度，可防止主角在未來不可預測的事物下喪生。

綜合以上，可歸納成玩冒險類遊戲的八大要訣：

1. 察看（Look）：到達一從所未到的地方時，首先就是要察看，仔細地由螢幕上出現的描述，推敲並找出可能有線索的字來。
2. 詳細調查：程式設計者通常不會設計出無用的場景，所以任何場景皆可能有線索或可用之物品。
3. 畫地圖：畫出相對位置，及標上物品、人物，但也別以為你勘察過的地區，下次再來會一模一樣（此點通常發生在立體文字冒險遊戲）。
4. 勤交談：或許會發現重要的訊息或有趣的事。
5. 多撿拾：能拿就拿，除非對主角有威脅且不必要。
6. 善使用（use）：身上的物品一定有特殊功能，除非設計師腦筋有些 short（短路）。
7. 別灰心：遇到疑難要儘可能自己解決，或不恥下問。天下沒有解決不了的問題，而解答也不一定只有一種，如**亞瑟王傳奇**中 rose 可以送給女巫，亦可拿來做度過冰湖的工具；而水晶心除了送給湖中女神，亦可指引你通過冰湖。
8. 隨時儲存：有重大進展，最好存下來，以免前功盡棄。

諸位玩家如能照筆者玩冒險遊戲的心得來玩，保證玩冒險類遊戲比玩 RPG 來得起勁，因為冒險遊戲畫面及音效都比 RPG 好太多了，像雜誌刊過攻略的冒險遊戲（如**宇宙傳奇III**、**國王密使IV**、**幻想空間II**、**III**、**紗之器**、**未來戰爭**）初學者都可當做入門，依樣畫葫蘆玩幾次，熟悉以後再往**亞瑟王傳奇**、**冰人**這幾個較難的下手，相信比玩一般 RPG 還更過癮呢。希望各位如有更深一層的研究心得，也不忘提筆相助。⚜

提供您完美、確實的服務

林記教育中心

主旨：爲配合政府，電腦教育之普及化，
以應中小企業電腦專業人才之需求。
本中心已有多年專業經驗，
爲各公司單位培訓人員，
廣受好評。
※本梯次加强繪圖課程，
備有硬碟、滑鼠、數位板。

班別：繪圖專業人員10名
程式設計人員10名
工商時務班10名　中文應用班10名
兒童電腦班12名　倉頡培訓班10名



※另闢青少年寒假電腦研習營
特色：一人一機（包括H/D、MOUSE 、數位板）
寒暑假特別加强繪圖&語言類
資格：凡有興趣加入電腦工作者皆可
（可重覆研習，上機時數不限）
報名手續：請攜一吋照片三張，
報名費二千元親洽報名
報名地點：高雄市中華三路121號
（中正路與中華路口，主婦商場對面）
電話：(07)251-1963～4
ＰＣ教室外租・歡迎全體包課
公司人員代訓・公司訂貨專人送達

招收新班，近日開課

教室開放・書籍借閱・助教輔導



OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

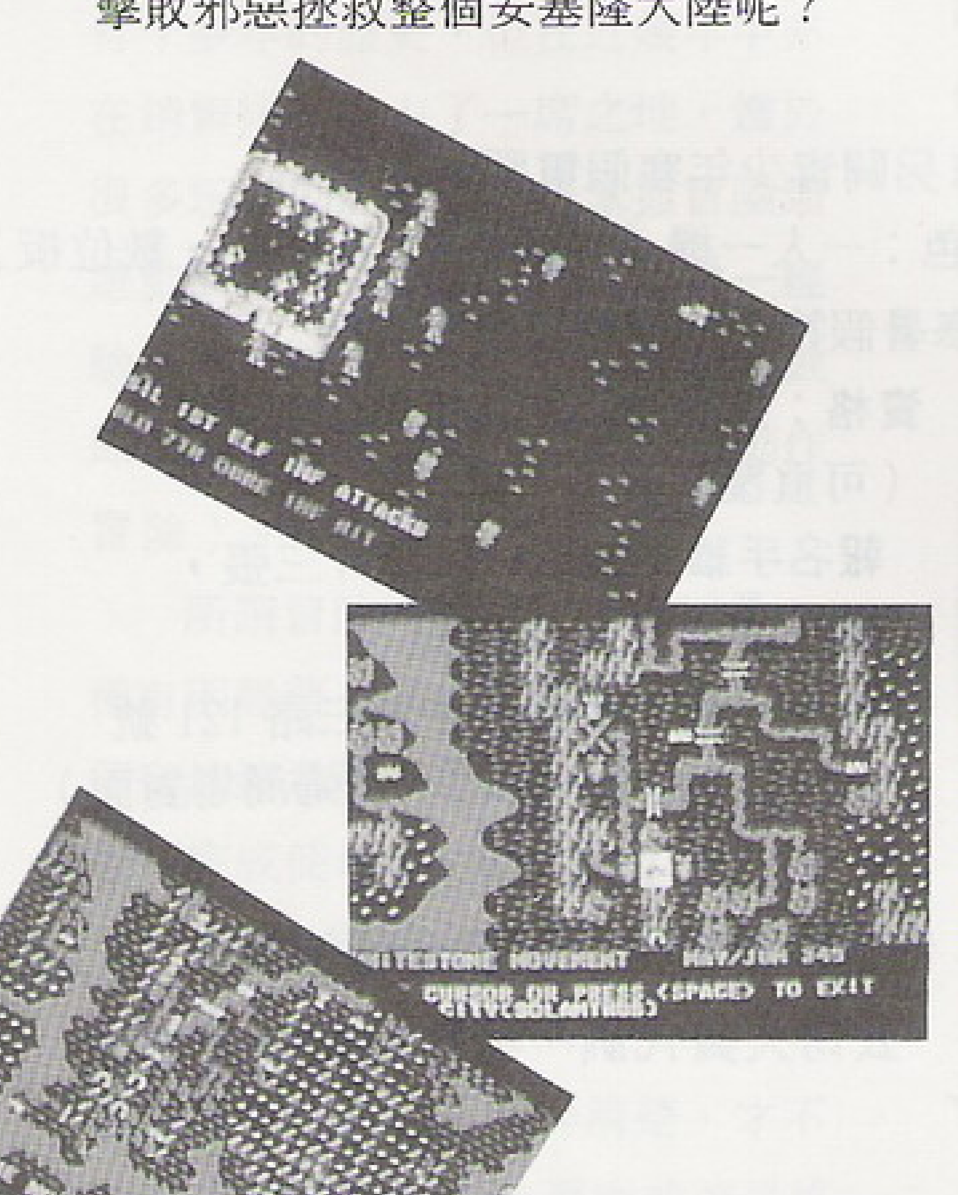
安塞隆大陸 長槍之役 統帥

再度爆發善與惡的戰爭……



/陳宗甫

面對黑暗之后的逆襲，以及惡龍群壓倒性的戰力，Highlord 軍團橫行於安塞隆大陸的日子已經不遠了。諸君！身為 Whitestone 軍團的最高指揮官，如何才能阻止敵人勢如破竹的攻勢，進而結合盟友擊敗邪惡拯救整個安塞隆大陸呢？



PART1：外交與戰略

外交戰的最高原則：「一次只追一隻兔子。」盡量派使節到你最想結盟的國家，較無戰略價值的國家先不派使節也可以。開戰時 Highlord 軍團常先向 Khur 宣戰，由於Khur 在 Highlord 軍團宣戰下不一定會投向某一陣營，如果投向我方，只要好好守住可以撐上一年多（不過 Khur 是一定會被攻下。）；如果投向敵方也沒有關係，因為 Khur 的軍隊「無三小路用」！

接下來惡龍的攻勢將會轉向 Silvanesti，這個精靈國家會投向 Whitestone 軍團，所以也不需要在外交上投下太多功夫；注意！Silvanesti 擁有強大的三軍，尤其是海軍，更是對付 Mithas、Kothas 兩個牛頭人國家海軍的利器！千萬不能被攻陷。

Whitestone 軍團第一個要拉攏的國家不是大名頂頂的 Solanthus 騎士國，而是弱小的 Vingaard；因為她的地理位置可以讓 Solanthus、Caergoth、Clerist Tower 的主力軍前往前線。接下來就要結交 Solanthus、Caergoth、Gunthar、N.Ergoth 四個騎士國家，她們強大的兵力是有目共睹的。

進入戰爭中期，結交 Qualinesti，用飛馬部隊將步兵送去增援 Silvanesti。結交 Zhakar 可以直接威脅到惡龍的大本營 Neraka，她的獅鷲獸在進攻 Neraka 時也可用來包圍敵人；而位於海島的Gunthar 與 N.Ergoth 可在 Zhakar 附近或 Neraka 北方進行登陸，視戰局而定。

善龍群會在351年的冬天回到安塞隆大陸，加入 Whitestone 軍



團，這也就是正義反擊的時刻！Whitestone的軍隊應該阻止了敵人對Silvanesti的攻勢，並且大軍已在Neraka境內與敵人接觸。此時剩下的中立國怎麼辦呢？Palanthus的海軍很不錯，步兵也還可以用一用。Kaolyn與Thorbardin兩個矮人國家因軍隊機動力太差，等軍隊到達主戰場時戰爭早就結束了。剩下的Goodlund、Hylo兩個坎德人國家及Nordmaar的軍隊實在是用來當炮灰之外一無可取；除非真的沒有其他國家可結交，否則不交也罷！

PART2：尋寶與阻撓敵軍

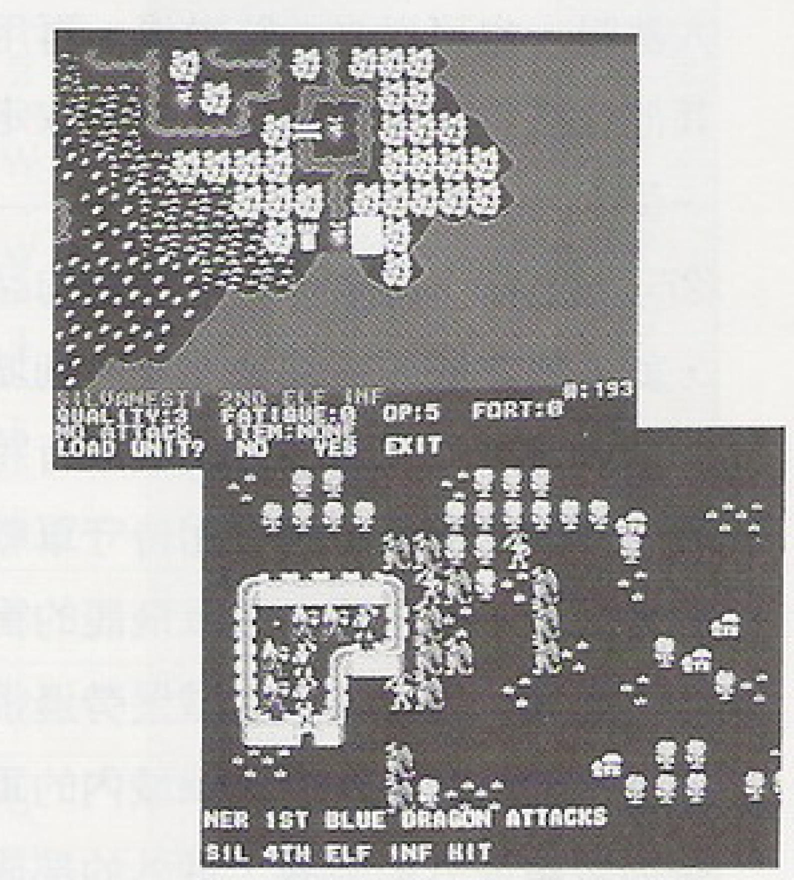
安塞隆大陸上眾多的秘寶，依賴雙方的探險隊員去發現；然而尋寶的進度你我不能影響太多，所以不必投下太多心血。在探險隊員受傷時，立刻送去就醫；如果探險隊員被捕，立刻派人援救。

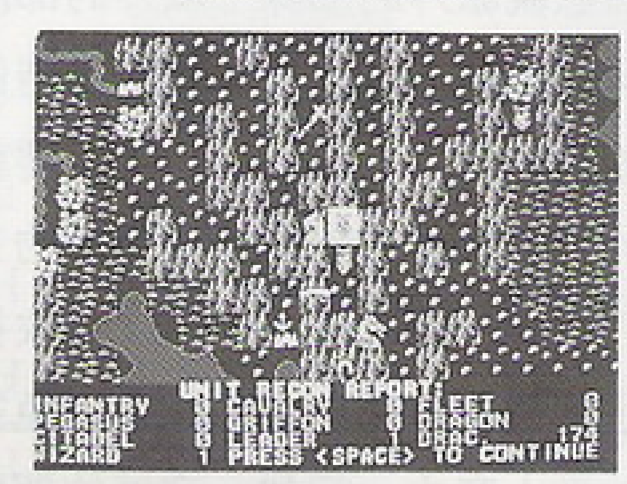
在派軍隊時，一定要留下一支軍隊駐守本國的城堡（通常是留下步兵），而阻撓敵人探險隊員的兵力就從這些守軍中選出。確定城堡在敵方移動範圍之外，就可把此城內的軍隊派去捉拿探險隊員；一見苗頭不對，立即將它調回。小心對手的龍與艦隊，他們的機動力都很強。

此外，在軍隊移動時，要將番號愈前面的軍隊送到前線；這是因為在分配秘寶（如：Dragon Orb、Dragohlance），會依番號次序裝備。這些裝備了神兵利器的部隊就是用來攻堅的主力！你想看看，如果一個遠在大後方的軍隊裝備了龍槍，也是無用武之地；拿來當晒衣桿也太浪費了！

PART3：戰術

在短兵相接的時刻，集結優於敵軍的部隊才是勝利的不二法門。所謂「以寡擊衆」並非少數騎兵可以大敗一大群的龍、龍人及食人魔，喊一喊「萬能的天神請賜給我神奇的力量」就可擊敗比我軍強大數倍的敵人，那是RPG的劇情！「以寡擊衆」是在整體的軍隊數目上劣於敵軍，卻能集中我軍的力量將落單無助的敵軍各個擊破，進而贏得整個戰爭。身為Whitestone的指揮官，不可不知此道。





行軍路線
船運或空運
防線

Palanthus
Clerist Tower
Northern Ergoth
Hylo
Vingaard
Throtyl
Neraka
Nordmaar
Kern
Maelstrom
Mithas
Kothas
Gunthar
Kaolyn
Solanthus
Lemish
Sanction
Caergoth
Khur
Zhakar
Goodlund
Qualinesti
Blode
Thorbardin
Silvanesti
Tarsis

Fortified City
Capital
Port City
Port City Capital
Dwarven Fort Capital
Fortress/Tower

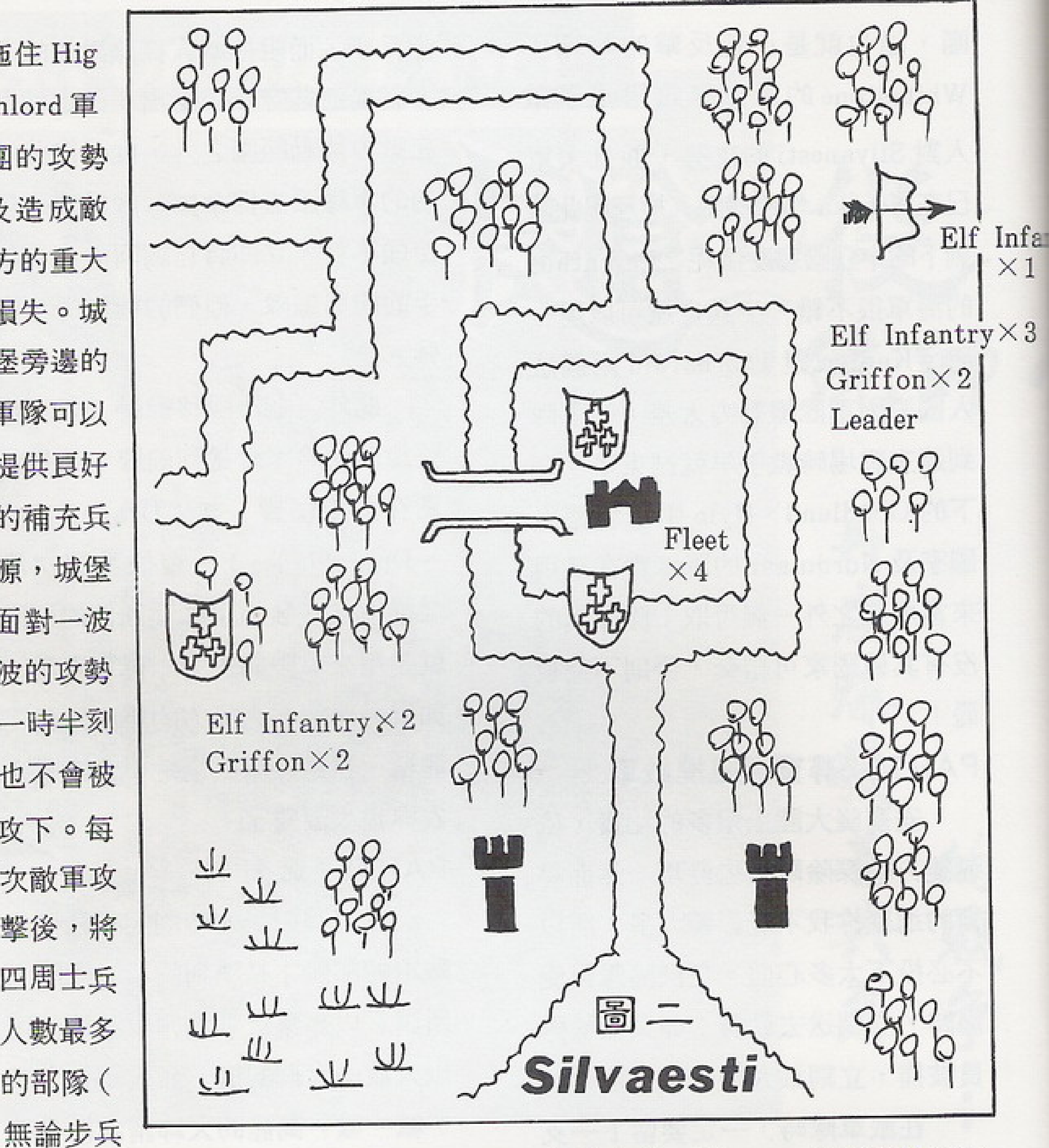
(1)在長槍之役之中，Whitestone 的軍隊千萬不要正面與龍衝突，除非是必須死守的城堡或是已經有必勝的把握。也就是說，當看到敵陣中有龍的出現，馬上命令手下收拾包袱「轉進」！如果遇上強大的龍人部隊，也可以先一路撤退，再用其他我軍將龍人包圍起來，不放走一個。

(2)守城之法：如果你決定守城的話，就要將該國的軍隊全都集中到城的內外四周；一來不能使敵軍有將城堡包圍的機會，被包圍時守軍戰力會大減，很容易在敵軍飛龍的衝鋒下失守；二來守軍在城堡旁邊很安全，因為敵軍會先攻擊城內的軍隊而忽視城外的部隊，城外的部隊就可以與內守軍互相換防！隨時保持城內有最多的兵力，而且不要輕易的出城迎戰（除非見到落單的主將們、魔法師及弱小部隊），攻打弱小部隊時千萬不要追擊，以免空城被敵人奪去。記住，守城的部隊能造成敵軍數倍的損傷！

Infantry×2
Infantry ×3
Leader
Cavalay

圖一
Khur

接下來我舉出 2 個守城的實例；首先是 Khur 城攻防戰（見圖 1）。諸位要有覺悟，Khur 是一定會淪陷；所以 Khur 的防守是要盡量拖住 Highlord 軍團的攻勢及造成敵方的重大損失。城堡旁邊的軍隊可以提供良好的補充兵源，城堡面對一波波的攻勢一時半刻也不會被攻下。每次敵軍攻擊後，將四周士兵人數最多的部隊（無論步兵或騎兵）調入城中，城中士兵調至增援部隊原先的陣地。而在 Khur 殺得鬼哭神號時，Whitestone 軍團就有機會結盟 Vingaard、Solanthus、Caergoth 及 Clerist Tower 的軍隊到達 Neraka 附近進行遊擊戰。



Highlord 軍團攻陷 Khur 之後，又直撲 Silvanesti，只不過氣勢大不如前。圖 2 是 Silvanesti 軍的佈陣方法。Silvanesti 城內集中了精銳的 3 隊精靈步兵及 2 隊獅鷲獸，南方緊靠著80艘精靈船艦，可避免城市被包圍，所以戰況危急時艦隊不可離開。剩下的部隊可別笨笨地守在通往城堡的橋上，而應在森林內進行游擊戰：「遇弱則攻，遇強則退！」

(3)講完守城，就應該說說進攻的方法了。Khur、Silvanesti 方面採取守勢，而由西方衆盟國經過Vingaard採取攻勢。首先部隊在移動時，別忘記在城市、城堡休息，可以增加士兵的人數。如果部隊在作戰後元氣大傷，別忘了回到城市、城堡恢復戰力。對了，說到城堡，Neraka 北方的城堡是個不錯的戰略據點，而且一開始敵軍只會集中防守 Neraka 的山寨城市，此城堡可當做反攻的橋頭堡。





●長槍之役各國屬性表●

國　　名	軍力	何時加入戰局	征戰篇（AG值）	開戰篇（AG值）	海軍	空軍
Solanthus	A	初	W	1		
Caergoth	A	初	1	1		
Gunthar	A	初	1	1	V	
N.Ergoth	A	初	2	2	V	
Clerist	A	初	W	W		
Silvanesti	A	初	W	3	V	V
Qualinesti	B	中	4	3		V
Palanthus	B	末	5	5	V	
Zhakar	B	中	5	5		V
Vingaard	C	初	2	2		
Kaolyn	B	末	2	4		
Thorbardin	B	末	5	5		
Nordmaar	C	末	／	5		
Goodlund	C	末	／	3		
Hylo	C	末	2	3		
Khur	C	初	H	7		
Neraka	A^+	初	H	H		V
Kern	B	初	H	9		
Blode	B	初	H	9		
Mithas	B	中	7	7	V	
Koathas	B	中	8	8	V	
Sanction	C	末	／	8	V	
Maelstrom	B	末	5	5	V	
Throtyl		末	6	6		
Lemish		末	6	6		
Tarsis		中	5	5		

攻擊時要注意地形，地形是以被進攻的部隊位置為準；善於運用地形可以收到事半功倍之效。騎兵在草原，精靈與坎德人在森林，矮人與食人族在山區都能發揮較強的攻擊力。

進攻的基本方法還是「遇弱則攻，遇強則退。」不過遇到大規模的會戰時，還是要運用包圍戰術才能奏效。進行包圍戰時要投入所有可運用的部隊，主將、魔法師及任何空援單位（飛馬、獅鷲獸、龍），進攻後可不能追擊，以免被敵軍乘虛逃脫。在攻打城市時一定要使用包圍戰術，否則傷亡慘重還不一定能攻下敵城。在攻城前，先集中火力清除來不及逃入城中的敵軍，以消耗敵人的兵力。

對付已包圍住的龍或是較自己弱小的軍隊時，只需要用輕擊（Light）將他們趕跑；然而四周都為我軍嚴密看守無路可逃，敵軍也只有全體「自殺殉職」了！在追殺敵軍主將或魔法師時，如果用全力出擊（Heavy）的話，他們跑得比誰還快；如果用輕擊的話他們還會轉過身來跟你拼了！（英雄本色看太多？）追擊主將的任務由最弱小的坎德人步兵來擔任最適合。

(4)海軍：海軍的任務有二，一是掌握制海權，二是用高速的機動力運送部隊做登陸戰。有時海軍也兼做包圍的任務。

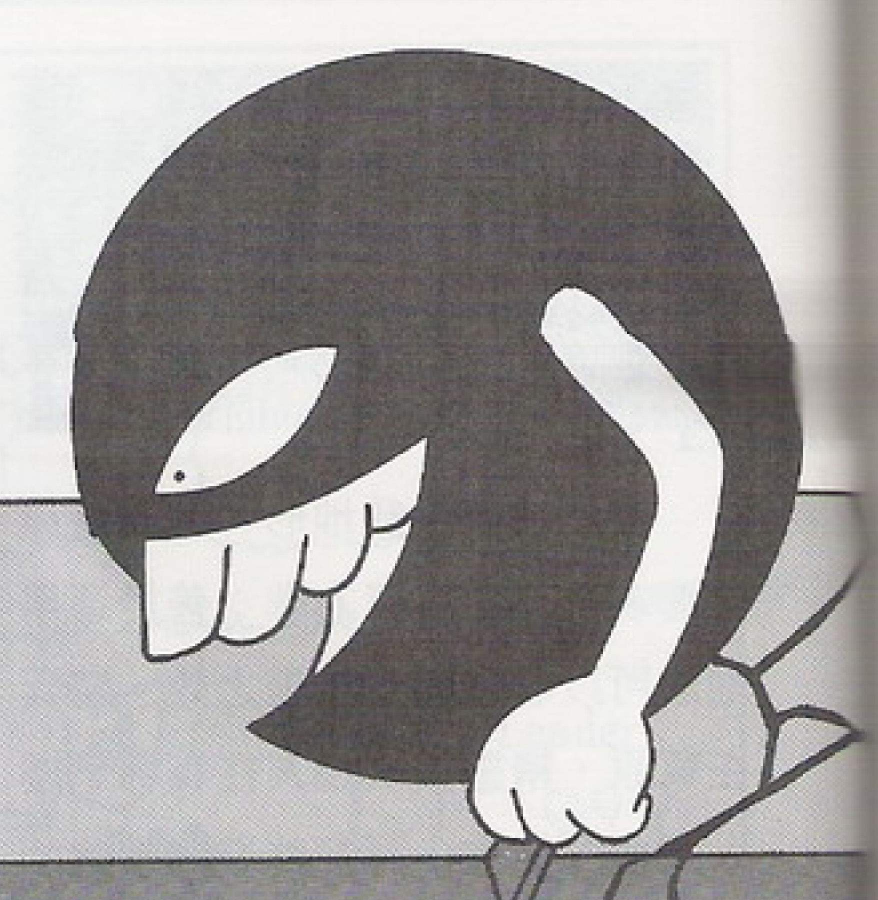
海軍一面要運送部隊，一面又要擊敗敵海軍；換句話說，就是將載有敵軍的艦隊擊沈，讓那些牛頭人不是葬身魚腹就是遠在海外不得加入戰局。海軍作戰是在作戰時集中船艦，一直選擇Continue Combat殲滅敵艦；如果艦隊只剩下一兩艘船隻，立刻脫離戰圈只負責運輸任務。（因為20艘船只能載一部隊，一艘船同樣也能載一部隊。）對Whitestone軍團來說一定要控制制海權，因為Gunthar、N.Ergoth與Hylo三國的交通全靠海運。

(5)空軍：龍、飛馬、獅鷲獸：飛馬與獅鷲獸都可擔任輸送的工作，不過像騎兵這些重型部隊，瘦弱的飛馬、獅鷲獸可承載不起。由於速度快，可以輕易的包圍敵軍，不失為作戰的好幫手；獅鷲獸的攻擊力比飛馬強。

惡龍群在戰爭開始時就出現，他們愛用的攻擊方式是Dragon Fear，所以不容易打下他們。善龍群出現後，你只要命令他們飛至Neraka，以捨命的打法攻下城市，就可以擊潰整個Highlord軍團，將邪惡趕出安塞隆大陸！⚜



炸彈小子　過關路線(八)



/墮落寢室

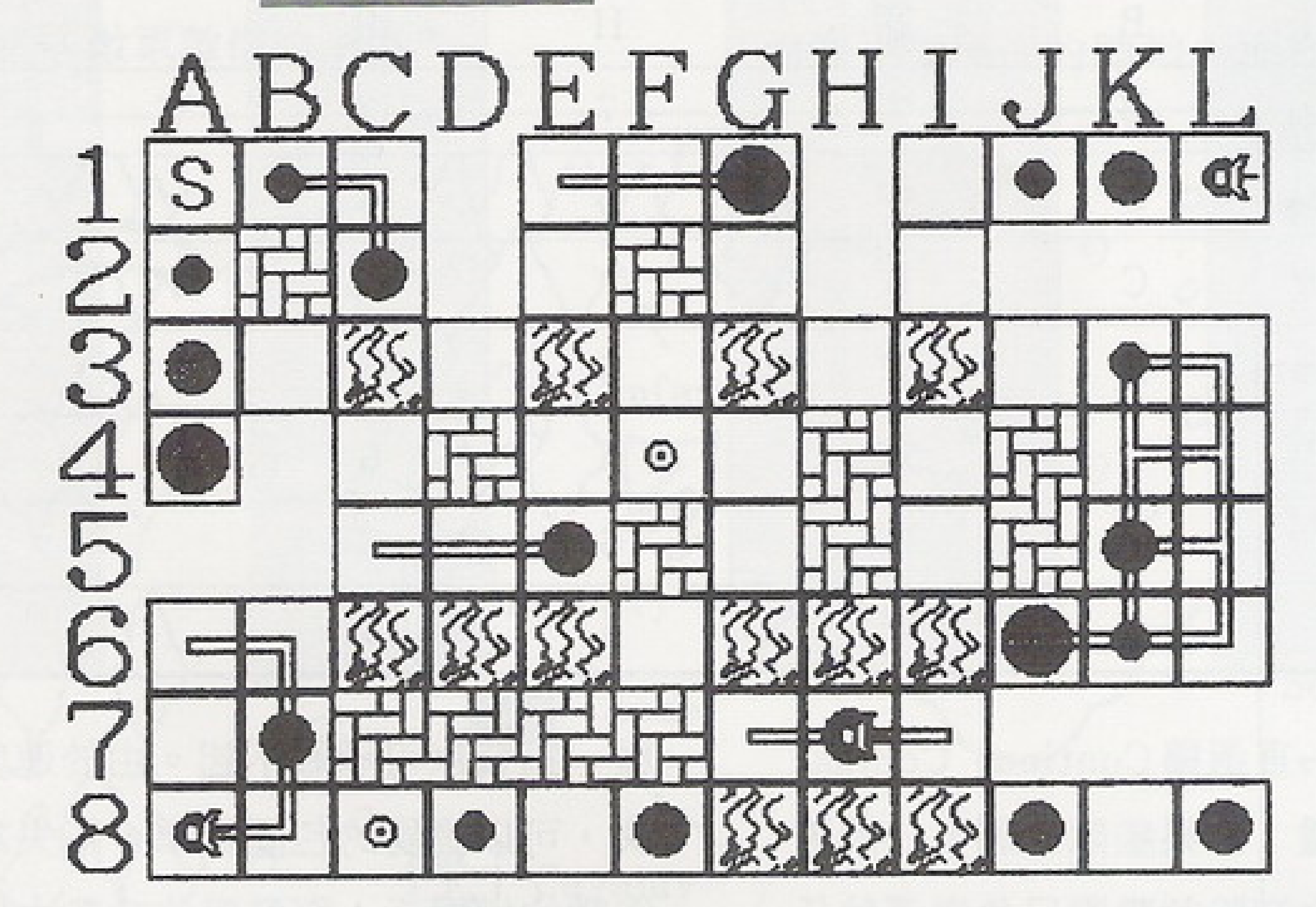
第七十三關

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
1																								
2																								
3																								
4																								
5	⊙	S																						

說明：

先往右走到盡頭，再往上方走到盡頭，開紅色爆破車，走到 A5 爆小地雷，然後再爆破任何一個小型音控炸彈即可，炸完之後，可看到磁磚排成 THE ONE 的英文字母。

第七十四關



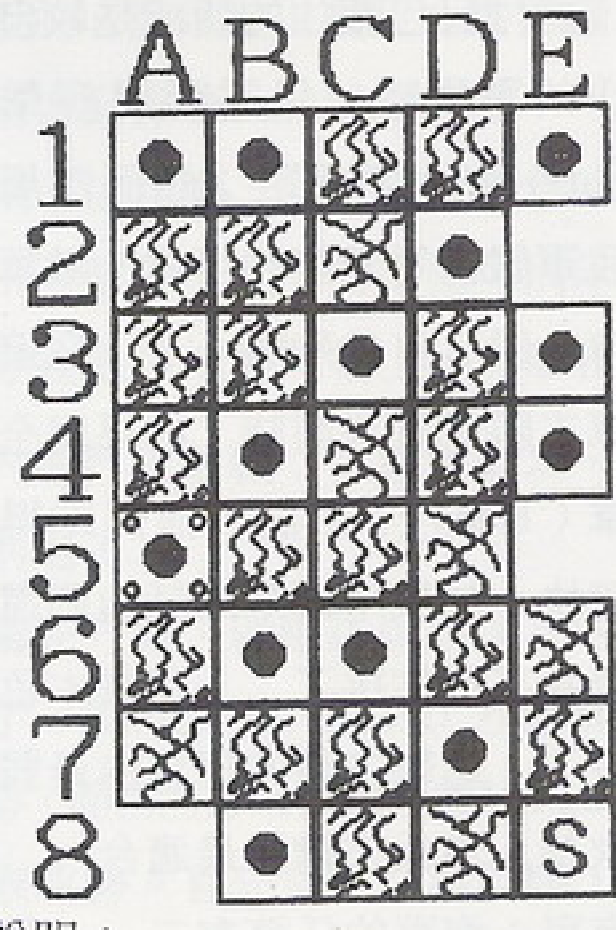
說明：

這一關是要把炸彈搬移到適當位置，利用爆炸時的連鎖反應將炸彈全部引爆。

方法：

把 B1 的小炸彈搬移到 C1，E5 的中炸彈搬到 C5，G1 的大炸彈搬到 F1，H7 的中型音控炸彈搬到 G6，回到起始的地方，再走到 K6 把 K6 的小炸彈搬到 K4，B7 的中炸彈搬到 A6，走回 C1，爆破 C1 的小炸彈，向左逃離，過關。

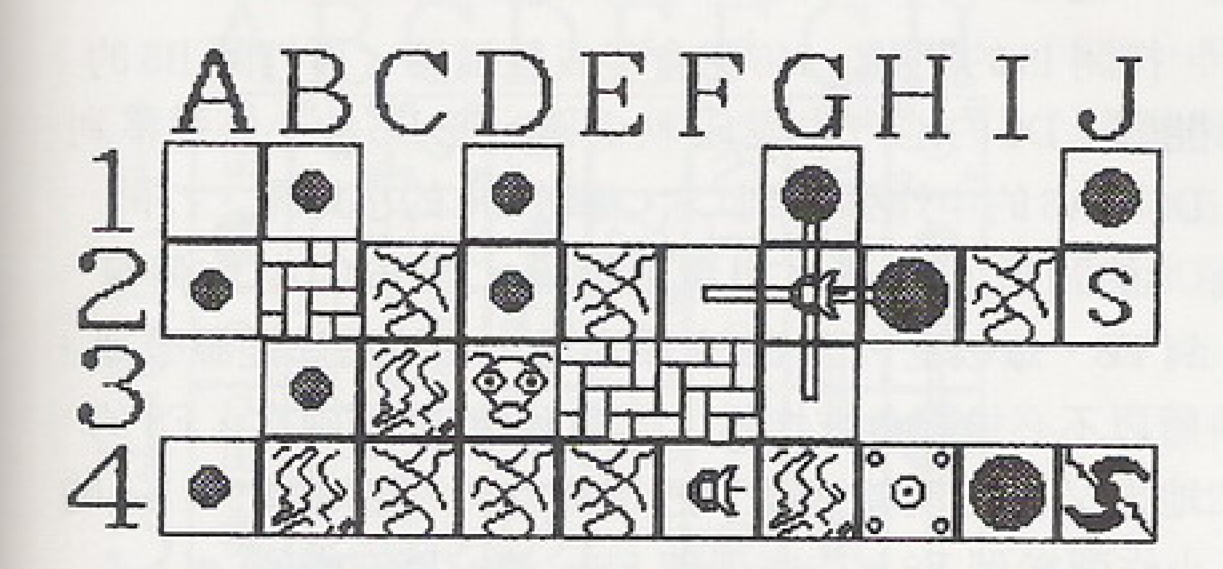
第七十五關



說明：

走到 E6，再到 B6，爆破 B6 的小炸彈，往下方走到 B8，爆破 B8 的小炸彈，再走到 D8，D7，依序爆破 D7，D2，C3，E4，B4 的小炸彈，走到 E1，依序爆破 E1，A1，A5 的小炸彈，過關。

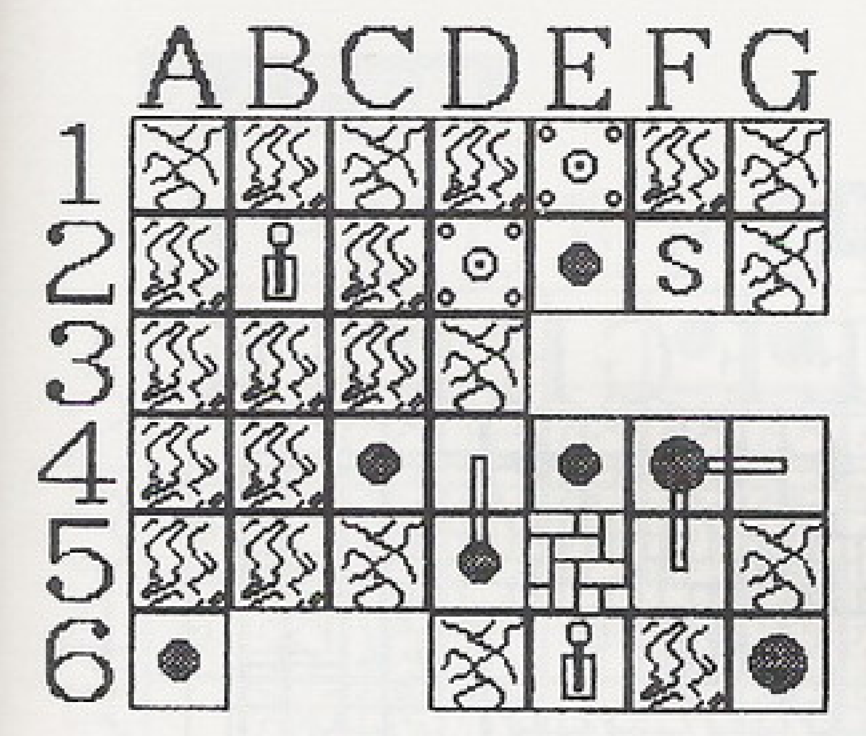
第七十六關



說明：

把 G2 的小型音控炸彈搬到 G3，H2 的大炸彈搬到 F2，G1 的中炸彈搬到 H2，F2 的大炸彈搬到 G1，再把 G3 音控炸彈搬回 G2 ，如此就將 G1 的 H2 的炸彈對調，暫且先不要引爆，走到 D3 開動藍色爆破車經過 D2，C2，C4，A4 去引爆 A4 的小炸彈，再引爆 B3 的小炸彈，走到 F4 引爆小型音控炸彈，向右逃離，這時 H2 的中炸彈會引爆到 H4 的地雷，就可以安全通過了，引爆 I4 的大炸彈，向右逃進 J4 的傳送站，被傳送到 A1，引爆 A2 的 B1 的小炸彈。

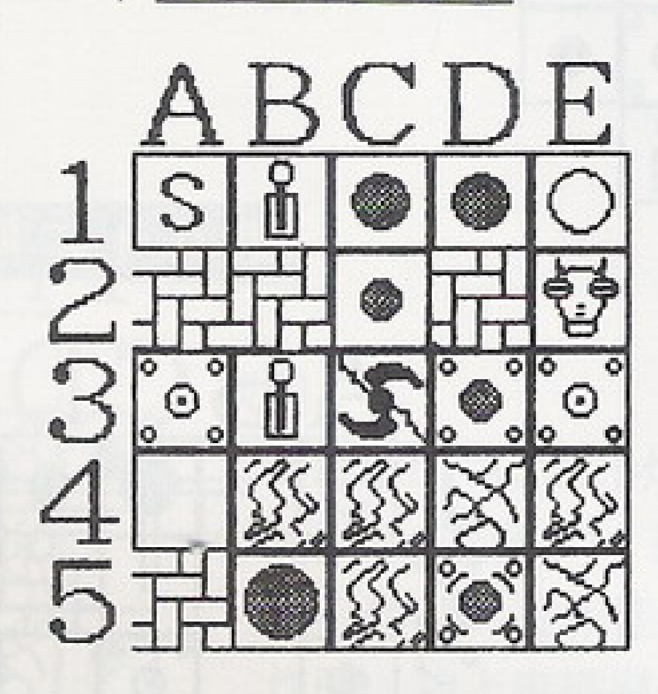
第七十七關



說明：

爆破 E2 的小炸彈，從 G2，G1，C1，C4 繞到 D5，把 D5 的小炸彈移到 D4，扳到 E6 的開關，這時 E4 的小炸彈會變成中炸彈，把 F4 的中炸彈搬到 F5，爆破 D4 的小炸彈，向上逃離，扳動 B2 的開關，B6 的地方會出現易碎磚，爆破 A6 的小炸彈，向上方滑到 A1。

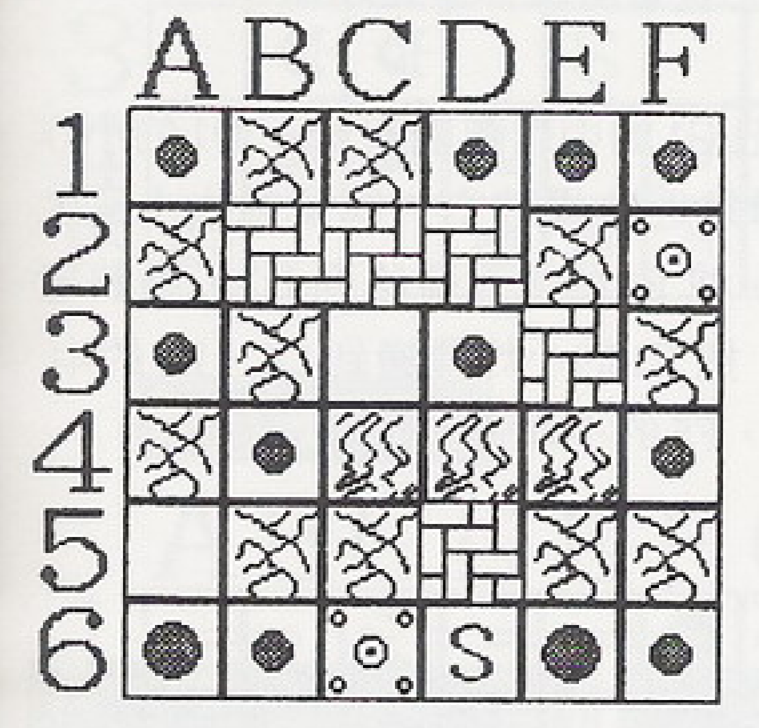
第七十九關



說明：

趕緊走到 C2 爆破 C2 的小炸彈，向下逃進 C3 的傳送站，被傳送到 E3，雖然 E3 處本來有個地雷，但爆破 C2 的炸彈之後就會引爆 E3 的地雷，所以可以被安全傳送過來，這是在本關首次出現的技巧。走到 E2，啟動紅色爆破車走到下方，當 D5 的變化彈變成中炸彈時爆破它，過關。

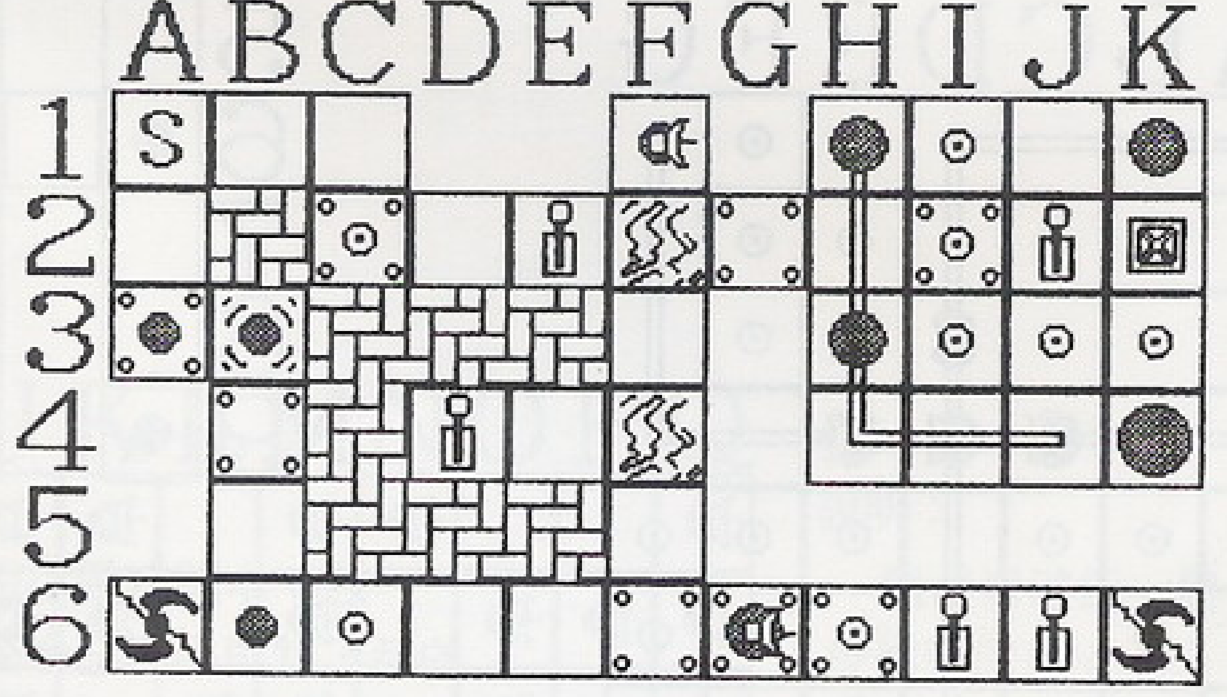
第七十八關



說明：

依序爆破 F6，F4，B4，B6，D3，A3，A1，E1 的小炸彈，向上逃走，過關。

第八 十關



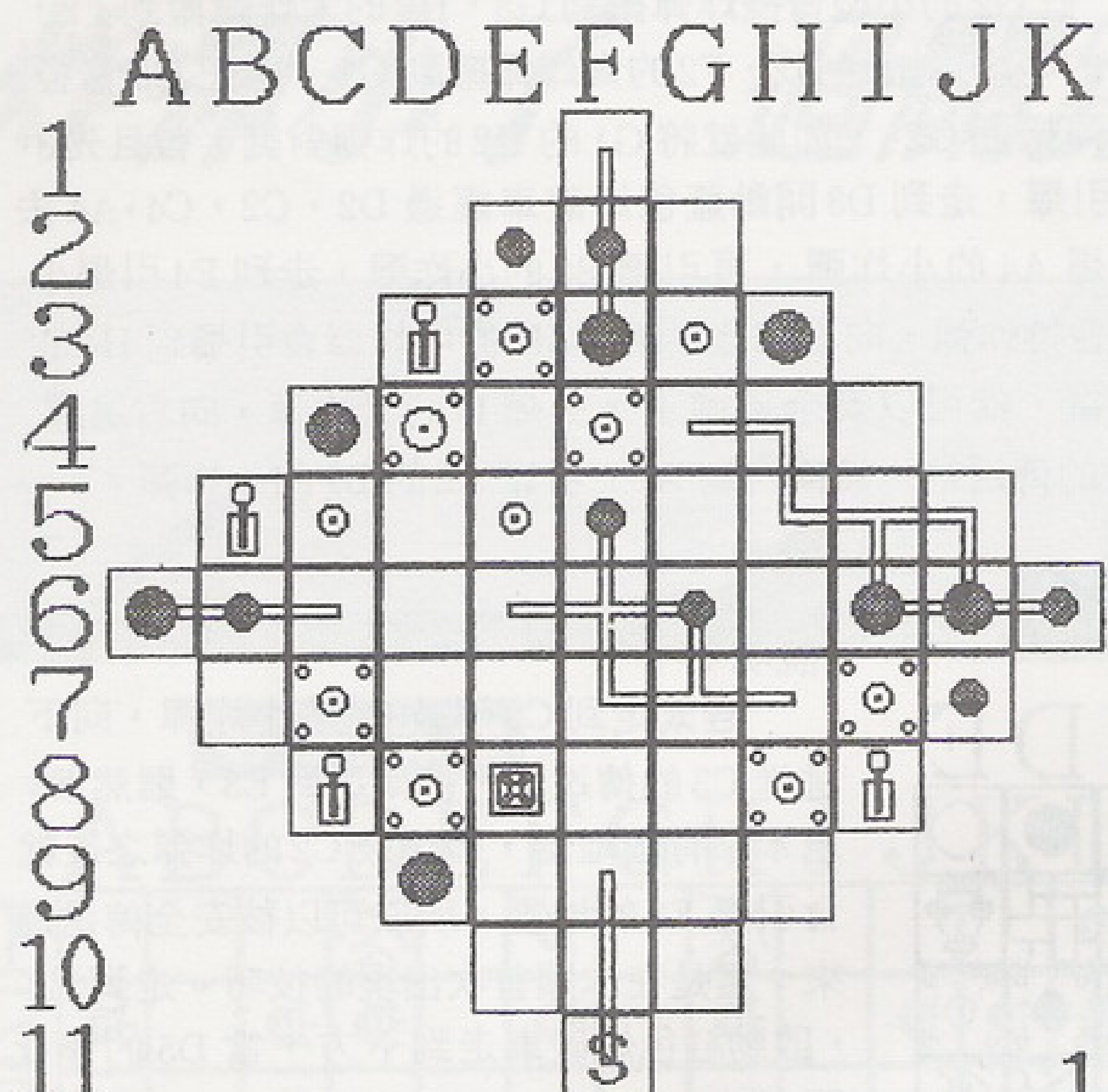
說明：

在這一關中，右上方有些炸彈看似不能引爆，其實是要重覆扳動開關出現音控炸彈來引爆。

方法：

走到 A6 的傳送站，被傳送到 D6，爆破 F1 的小型音控炸彈，走到 I6 扳動開關，C5 處會出現耐炸磚和小地雷，接著打開 J6 的開關，D5 的地方出現耐炸磚和小型音控炸彈，扳動 D4 的開關，A4 處會出現易碎磚，走進 K6 的傳送站，被傳送回 A1，當 B3 的變化彈變成中炸彈時爆破 A3 的小炸彈，由上方走到 H3，把 H3 的中炸彈搬到 I4，H1 的中炸彈搬到 H3，扳動 E2 的開關，H2 的地方會變成耐炸磚和中型音控炸彈，走到 B6，爆破 B6 的小炸彈，向左逃進 A1 的傳送站，再被傳送到 D6，爆破 D5 的小型音控炸彈，扳動 D4 和 J6 的開關，走到 K6 的傳送站，被傳送到 A1，扳動 J2 的開關，K1 的中炸彈會變成音控炸彈，走到 D5 爆破小型音控炸彈就全部解決了。

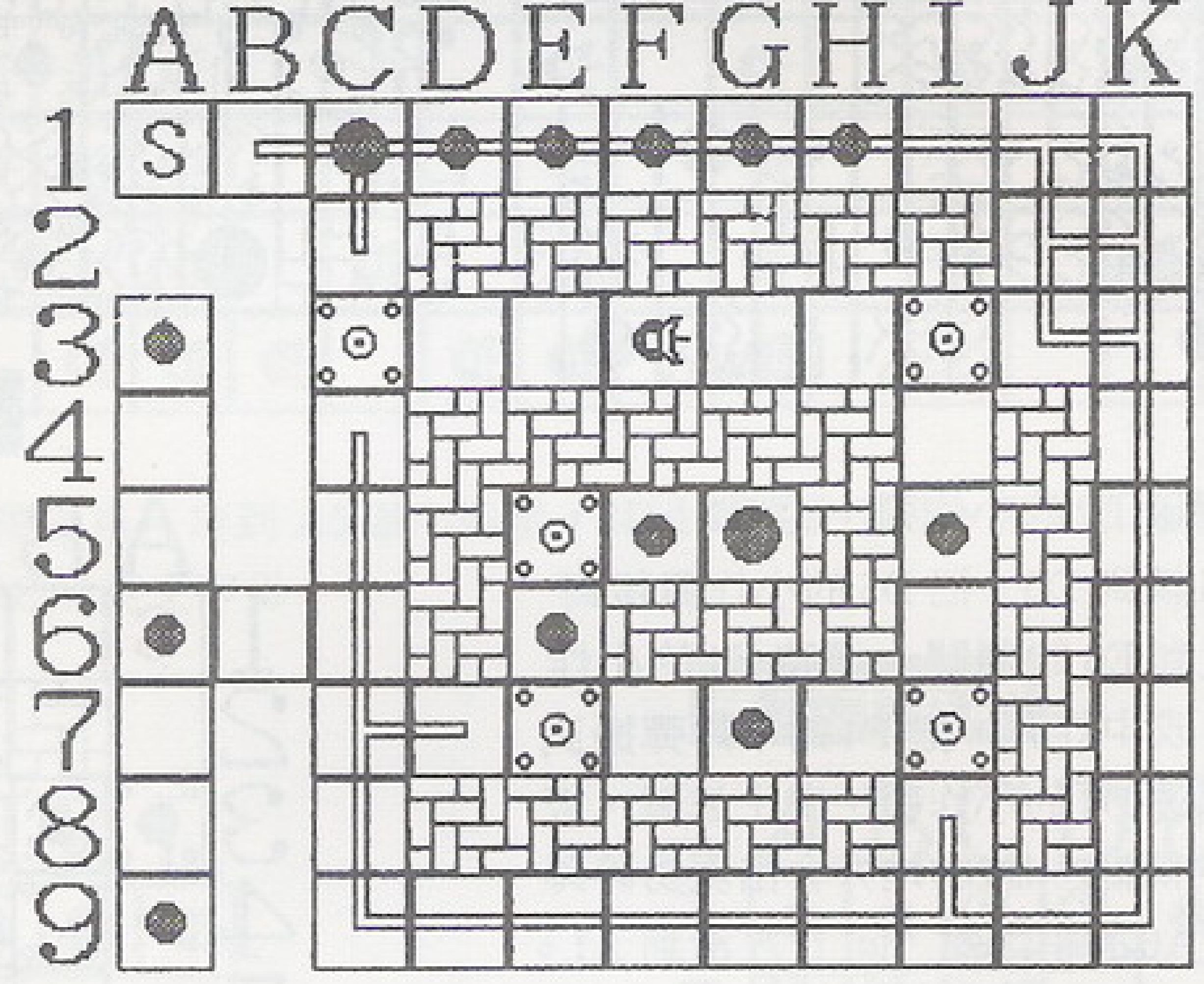
第八十一關



說明：

把G6的小炸彈搬到H7，爆破H7和F5的小炸彈，打開I8的開關，H6處會變成軌道磚，再打開B5的開關，D6的地方也變成軌道磚，把B6的小炸彈移到D6，A6的中炸彈移到C6，爆破D6的小炸彈，打開C8的開關，F8處又出現軌道磚，把I6的中炸彈搬到F8，爆破它，因E8有鎮爆塔，會將爆炸能源吸掉，所以不必擔心會被炸死，扳動C8的開關兩次，F8的地方又再出現軌道磚，把J6的中炸彈搬到F9，K6的小炸彈搬到F8，依序爆破F8，J7，F2的炸彈。

第八十二關

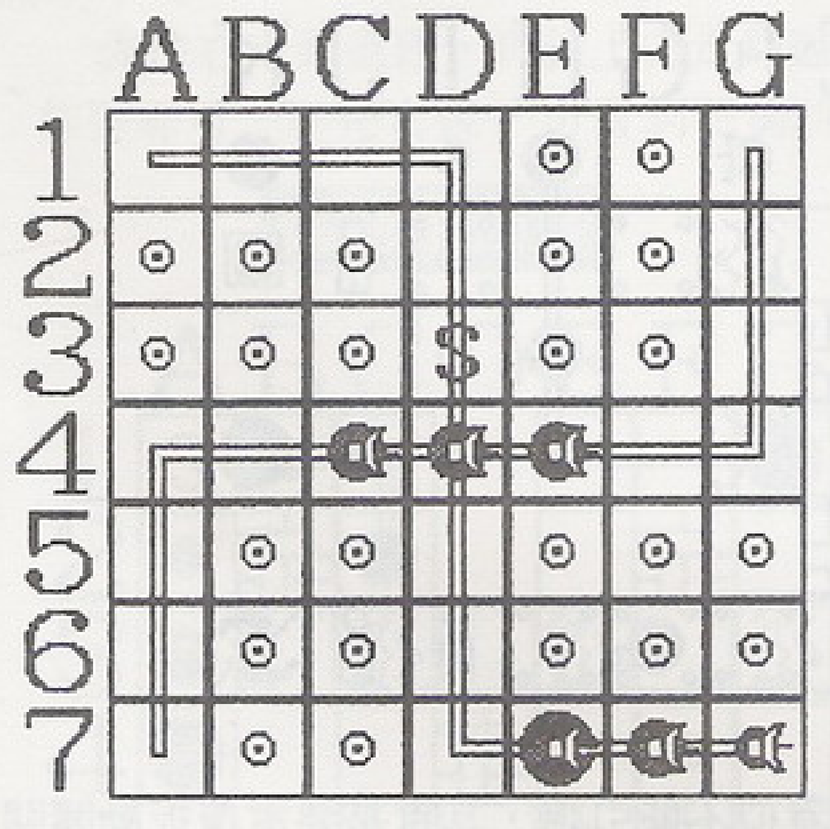


註：本關有個小巡弋彈，從螢幕上看不到它的位置，若不將它除去的話，就須小心它會突然出現，而且它也會阻礙你搬運炸彈。

方法：

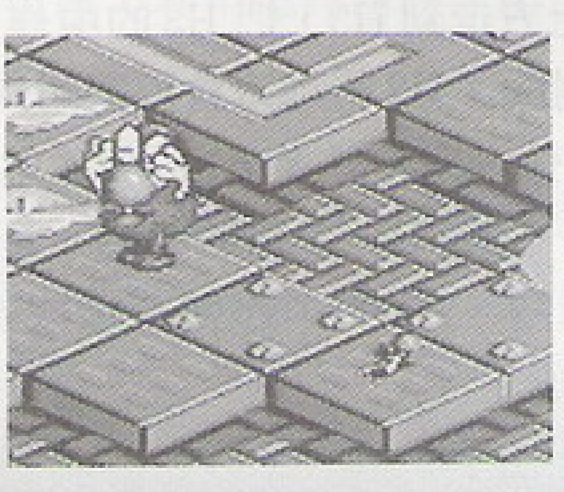
把H1小炸彈搬到J3，爆破它，把C1的中炸彈搬到B1，D1的小炸彈搬到C2，等一段時間，趁小巡弋彈靠近時爆破它，順便除去小巡弋彈，把G1的小炸彈搬到I8，爆破它，把F1的小炸彈移到D7，爆破它，依序爆破A3，A9，A6的小炸彈，把E1的小炸彈搬到C4，B1的中炸彈搬到C5，依序爆破C4，F3，E6，F5的小炸彈。

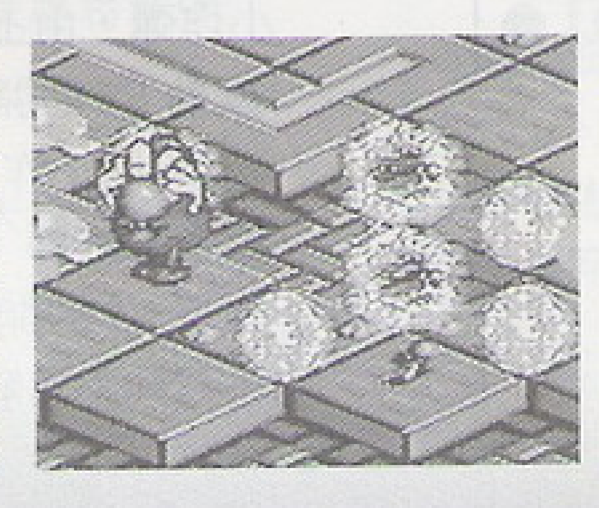
第八十三關

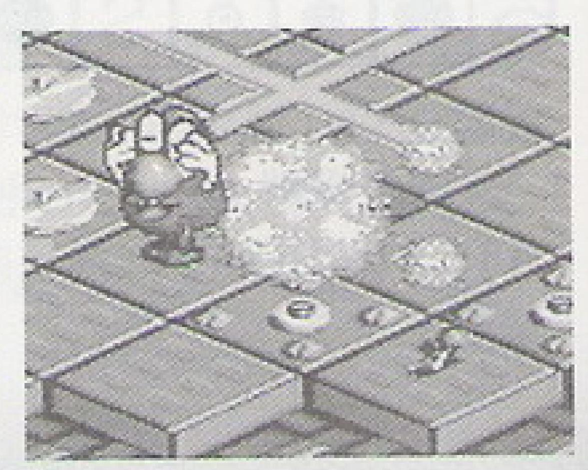


說明：

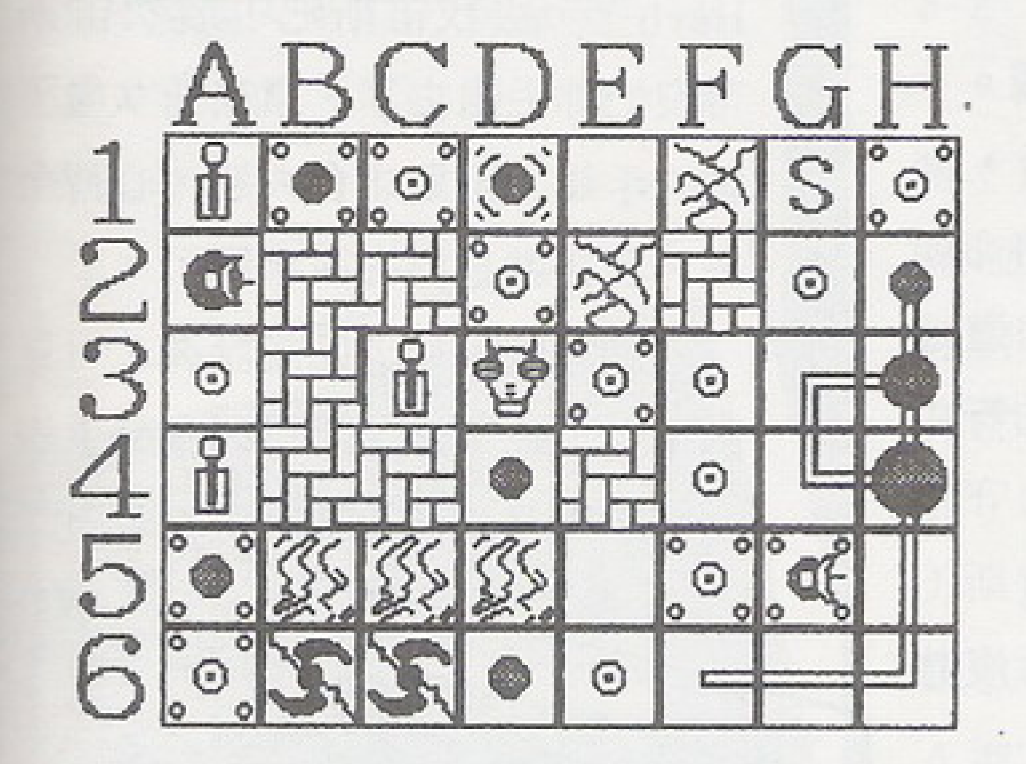
把C4的中型音控炸彈搬到A7，D4的中型音控炸彈搬到A1，E4的中型音控炸彈搬到G1，E7的大型音控炸彈搬到D3，F7的中型音控炸彈搬到G4，D3的大型音控炸彈搬到中央D4，G7的小型音控炸彈搬到F7，爆破F7的炸彈，向右方逃離。







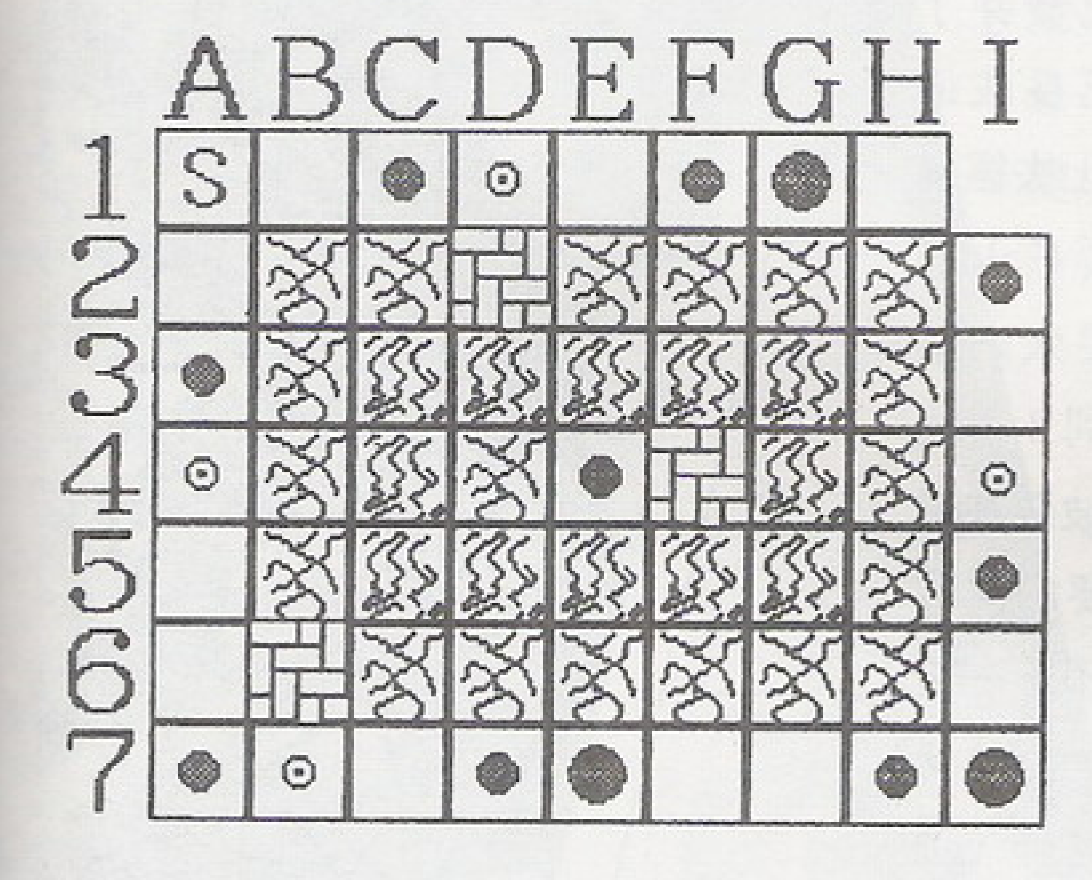
第八十四關



說明：

當 D1 的變化彈變成小炸彈時爆破它，走到 D3 啟動紅色爆破車，開到 E3 除去小地雷，扳動 C3 的開關兩次，D3 的地方又出現藍色爆破車，啟動 D3 的藍色爆破車，走進 C6 的傳送站，被傳送到 A5，除掉 F5 的地雷，爆破 D4 和 D6 的小炸彈，走進 C6 的傳送站，被傳送到 A5，爆破 A5 的小炸彈，向右走，把 H4 的大炸彈搬到 H5，打開 A4 的開關，C2 處出現易碎磚，走到 B6 的傳送站，再被傳送到 C3，扳動 C3 的開關兩次，啟動 D3 的藍色爆破車，爆破 A2 的中型音控炸彈。

第八十五關



說明：

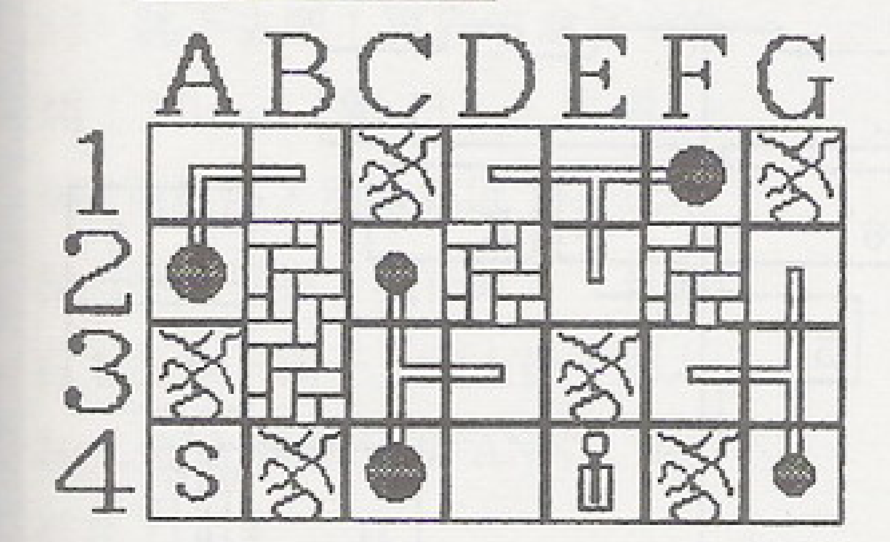
爆破 C1，A3 的小炸彈，向右走到 I3，爆破 I2 的小炸彈，經由 H2 走到 F1，爆破 F1 的小炸彈，由 E1 往下走，爆破 E4 的小炸彈，往下走經過 E7 到 I5，依序爆破 I5，H7，D7 的小炸彈，往上走經過 D4，B4，B5 到 A7，爆破 A7 的小炸彈。

第八十六關

說明：

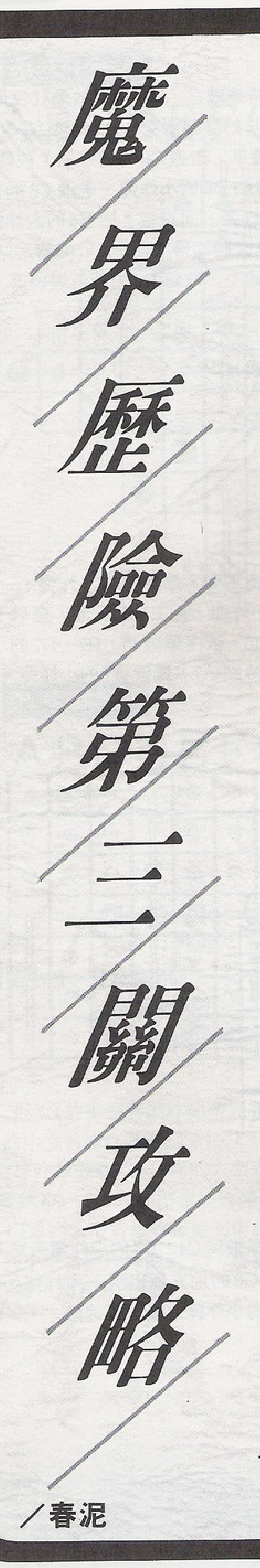
隨便爆破任一個小型音控炸彈即可。

第八十七關



說明：

把 C4 的中炸彈搬到 D3，C2 的小炸彈搬到 C4，D3 的中炸彈搬到 C2，C4 的小炸彈搬到 C3，扳動 E4 的開關，G2 的地方會出現一中炸彈，把 F1 的中炸彈搬到 E2，走到 C3，爆破 C3 的小炸彈之後向下逃離。



魔界歷險第三關攻略

／春泥

3-1 神之花園（圖3-1）

這是最煩也是最容易的一關。先到A和老闆說一下話，到D拿紅種子（Red Seed），拚命朝右走，經F、G、H到1，知道這守門的愛酒，A處就是賣酒的呀！回到A處拿了瓶酒，給1的守門人，他就會讓你上天去見宙斯（Zeus），上去經I、J到2，沒想到卻被宙斯扔回地面。

朝左走經過3時種子掉在地上，進G門再回來，種子已發芽了，再進G門回來，種子已長成通天巨藤（傑克魔豆？）；上去經過5時，那位神要金酒（Golden Wine），到7，那位神要火之種子（Seed of flame），到8，見到太陽神阿波羅，知道阿波羅在暗戀Aphrodite神，卻不知要如何取悅她，最後給了你火之種子（一直朝太陽神撞，直到給你火之種子）。

把火之種子給7的那名神，他會給你金酒，把金酒給5的那位神，得到一個消息，原來Aphrodite喜歡紅果（Red Fruit），而紅果是紅色種子長大後所結的果子，快下到4可拿到紅果，上去把紅果交給阿波羅，再朝右到9可看到Aphrodite神，她說宙斯喜歡天琴聲，可是沒有人可以彈給他聽。

到6可見到Anna（又是Anna，到底她的化身有多少個？），回到9，女神會給你銀天琴（Silver Harb），去找宙斯吧！這次宙斯可沒把你丟出去了，原來聖女偷了神的手鐲，宙斯才會大怒，心智全失，現在就是要去找手鐲了。

到酒店，和老闆說話後，可見到聖女，殺了她，就可以拿到手鐲，把手鐲還給宙斯吧！

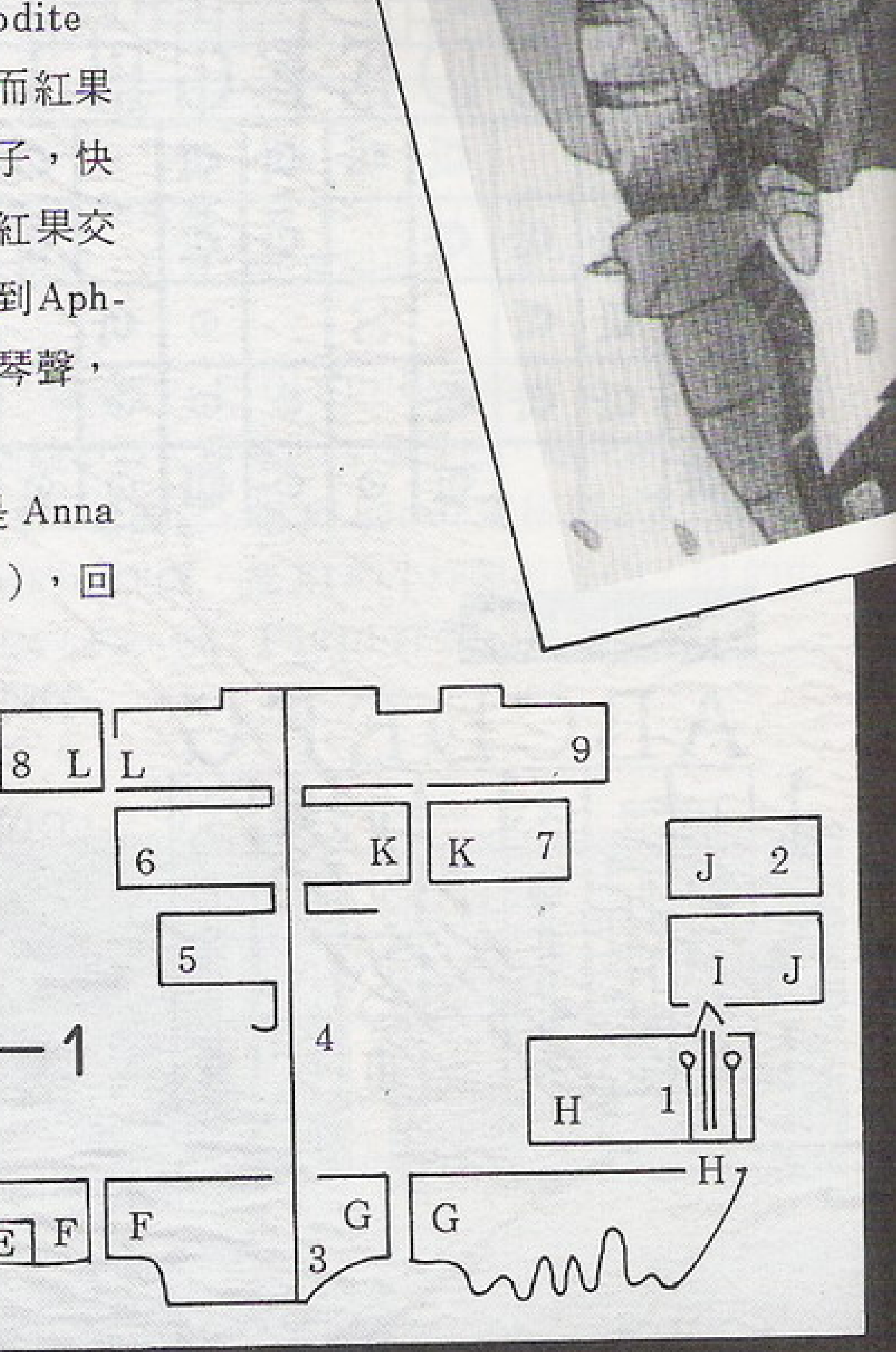


圖3－1



還了手鐲到9找 Aphrodite 神，從B那個人身上，可拿到一小筆錢，至E內，再小賺一筆，現在可以回去了。



3-2 冰穴（圖3-2）

進入前先確定有起死回生的法術（1-1的籃球上有），因為在有些地方有旋轉成一圈在空中攻擊的怪物，一下子就可以讓你一名人員死亡（我的領隊生命力二萬，也照死）。

為了方便，2、4、5三個地方的訊息可以不去看，所以不介紹。由A進入，到C經E、G、H到1拿起槓桿（Lever），經H、I到3把「ANGEL」的A拿起來。I、G、E、C到B，把「HELL」四字變成「HEAL」，可以溶化結冰的水。

再經C、F、K到L，有A、B、C三門，照C門進去3次，B門進去兩次，A門進去一次的順序，可到控火室6，把7的瓦斯關了，火就熄了，原先12的瀑布就會結冰，由A門進去一次可回到L，經K、F、C跳瀑布到D、M，在8有「EVOKE」五字母，由V向上跳，把字尾的E拿起來，可出現暗門O，別進去，殺不死索古蘭的，進N門，9的地方關了一個風精，被「BLAST」五個字鎖住了，把E換成A，再進P門，殺掉邪惡風精，現在可進去暗門O殺索古蘭了。

O裡面有三個瀑布（朝上的），讓瀑布帶你到上面利用掉下的時候殺掉索古蘭。殺了索古蘭，原先11的「BACK」四字會變成「BASK」四字，拿起S回去見風精，把T換成S字，就可放出風精得到風之淚珠（Tears of Wind），回去把風之淚珠交給國王吧！

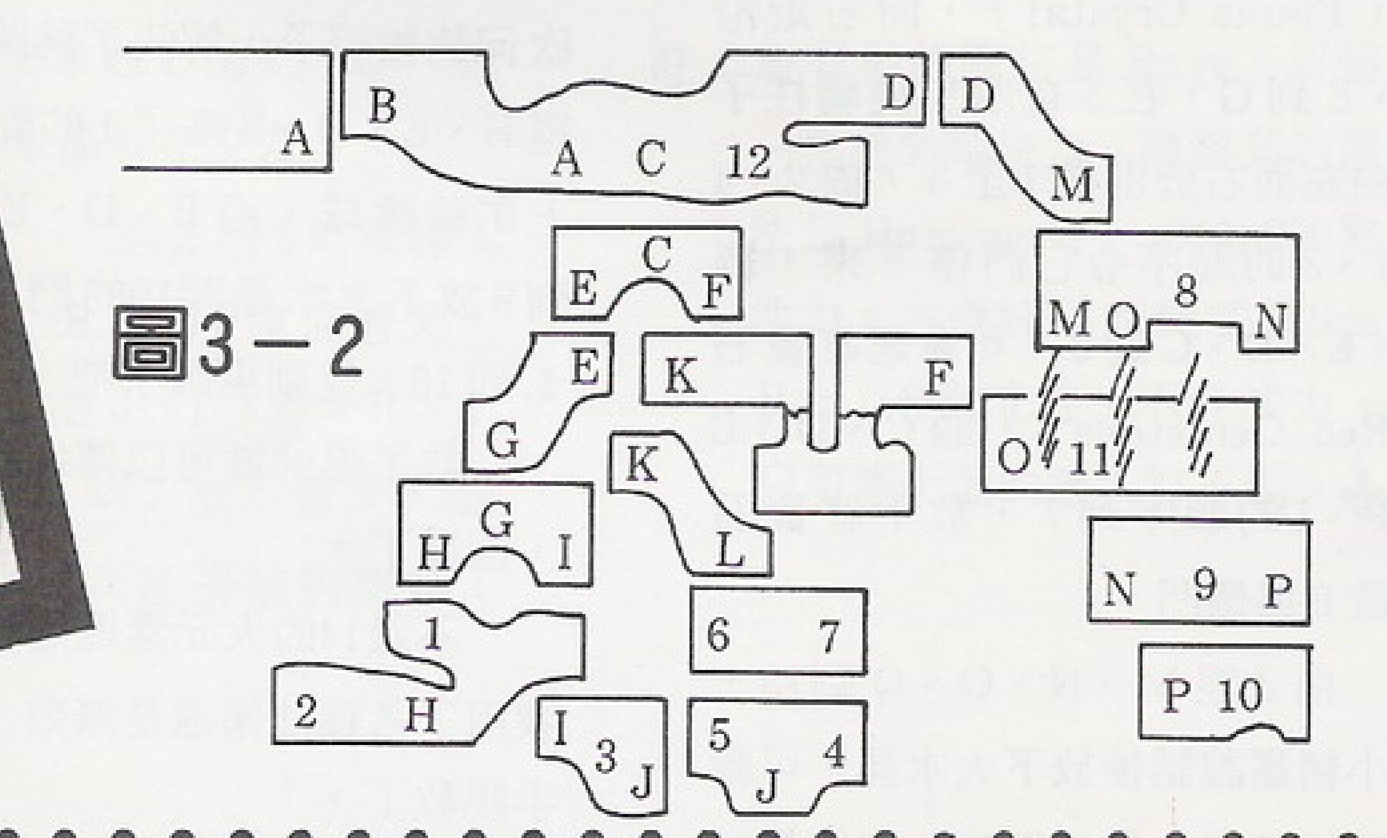
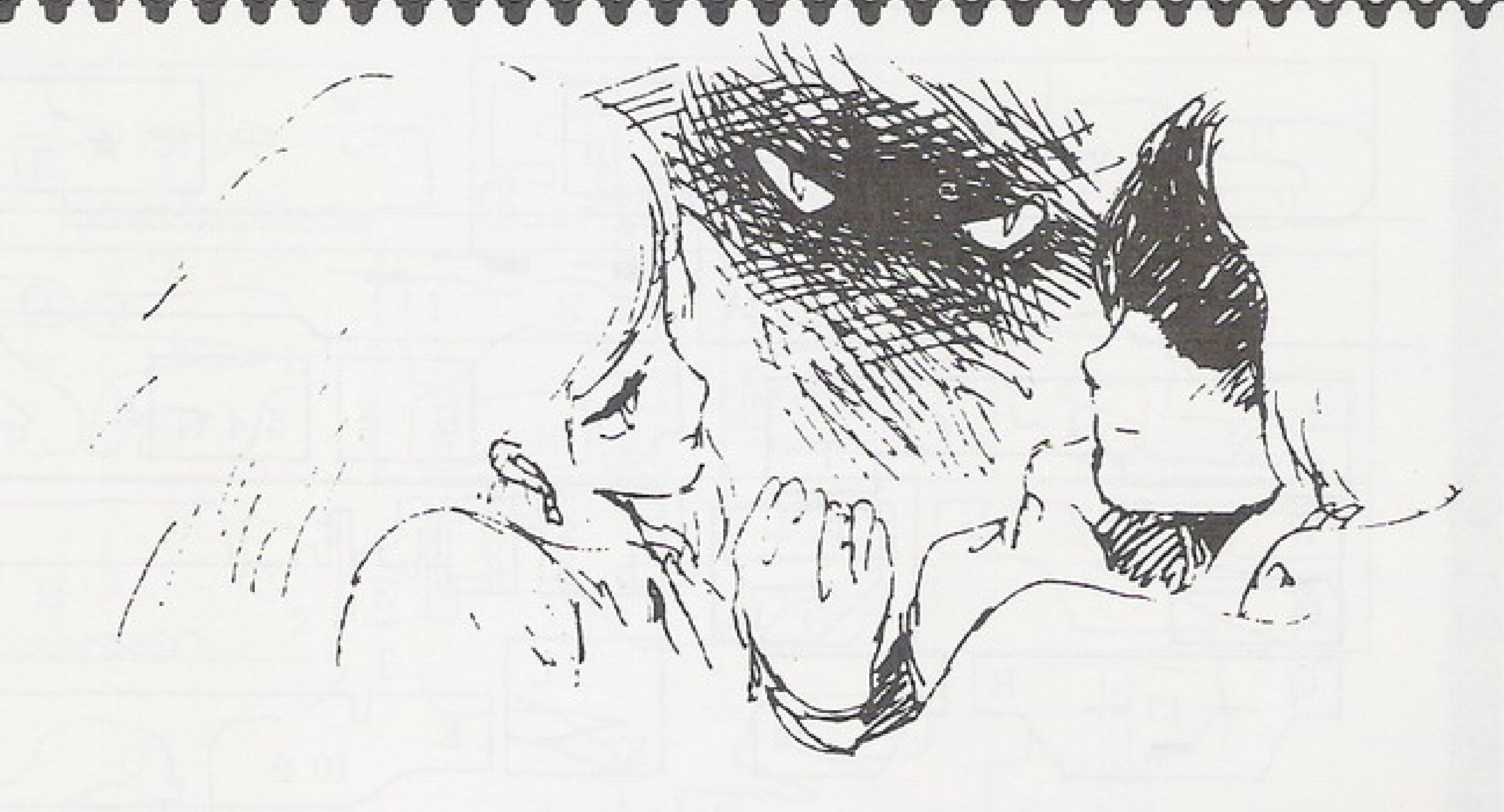


圖3－2

3-3 梅杜莎的詛咒（圖3-3）

進入後朝右疾行，直到遇見一大洞，跳下去吧！再向右拿了2的鏡盾（Mirror Shield），去看一下9的梅杜莎，別太靠近，不然中毒我可不負責喔！現在到3，有個人在上面放下繩子，爬上後，那人會加入你（名字又是ANNA，化身億萬？）。

小心點向左走，跳過大洞，可別掉了進去，到了礦坑入口，礦坑口左方的那人是 Anna 的師父，身上有解毒劑（Antidote），進入礦坑D，見見9的梅杜莎，走的時候發現武器尚不夠利，無法宰了她。



向右走，一棵大樹出現一樹洞



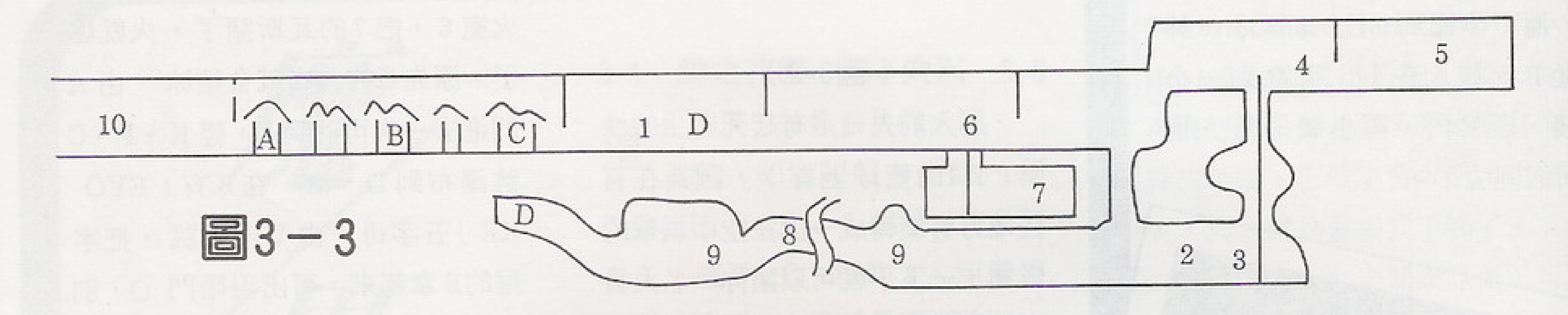
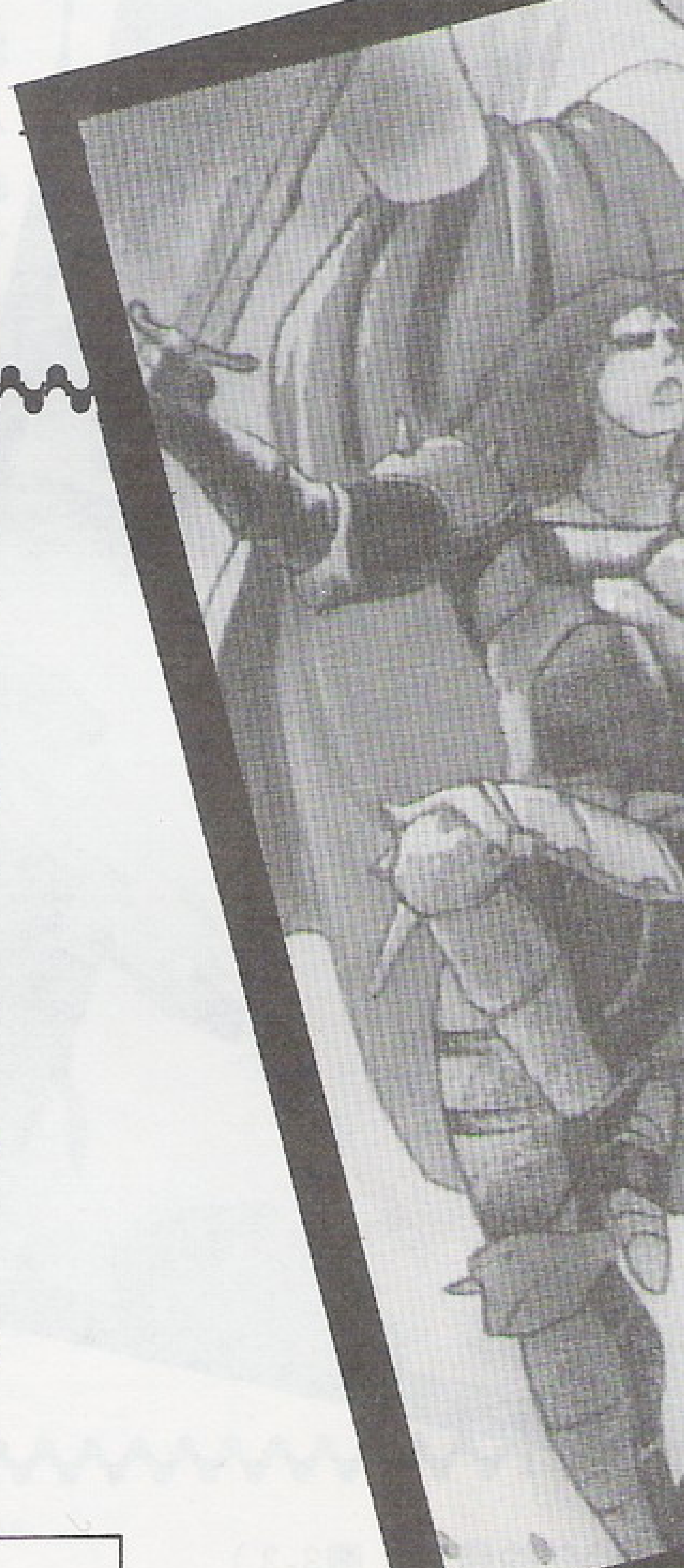


圖3－3

6，從6下去和裡面的人說話，7的那人告訴你青索（Blue Cord）放在礦坑內，回去礦坑，梅杜莎身後的石頭已移開（有生命了？），可拿到青索，從3爬上去，到5的噴泉，讓身上的武器加上法力。

現在可以去宰梅杜莎了，一刀斃命，回到地面後，朝左走，在10的地方，梅杜莎的頭在天空飛舞，宰了那個頭（在梅杜莎的頭向下衝時，也朝它衝去，手上別忘了按著空白鍵，就可宰了她。）回到A門，在火堆中可以發現Ring of Power，回去把梅杜莎的頭交給國王就算完成了。



3-4 消失的巫師（圖3-4）

此關為練功關，★的地方就是絕佳的練功處。

進入後經A、B拿起2的火水晶（Flame Crystal），向右走沿D、E到G，在5有四支旋轉柱子，由左而右分別是1至4，依2、4、1、3的順序令它們停下來，經G、E、D、C到3，可拿起紅寶石（Red Gemstone），順C、D、E、F、I的順序到7，放下紅寶石開啟8那個門。

由J經M、N、O、Q到13，和小精靈說話後放下火水晶，可救出他，感激之餘送了你一把能量杖（Energy Rod），拿回水晶，沿Q、O到11，有了能量杖，可開門了，到P內的12，拿起流星鎚（Morning Star），沿P、N、M、J、I、F、H的順序到6，用流星鎚砍向旋轉桿子，解決了跳跳球，再經H、E、D、B宰了1的旋轉桿子上的跳跳球，沿B、D、E、F、I到9放下火水晶開10的門，沿K、L到15，見到巫師了吧！

救了巫師就可以傳送回起始處，回城了。

不過14的火元素還是殺不死，我用了各種法術還是無效，期待高手賜教了。

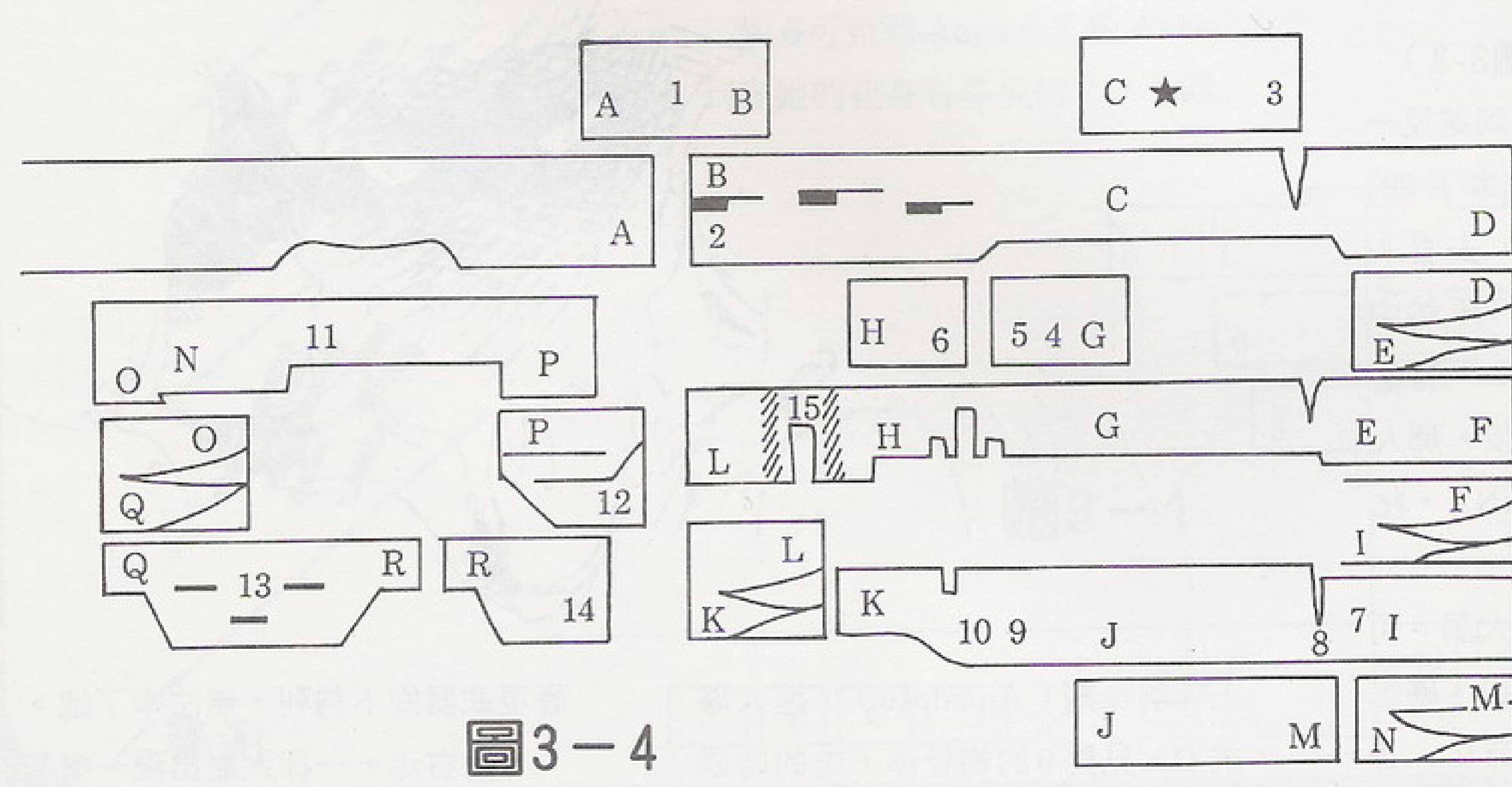


圖3－4

3-5 生命之水（圖3-5）

先看看身上有沒有解毒的法術或藥劑，若沒有Rage等全滅的法術是很容易中毒的。

進入後由A到1殺了柱魔，由B到4拿戰士的手（Fighter's Arm），沿F、G、H到5開啟電梯開關。沿H、J、L、M到6把戰士的手換成銀音叉（Tuning Fork），沿M、L到8，放下銀音叉在左方的台座上，聽到很大一聲（Loud），沿L、N跳到Q（若掉下去沿R、S、O、P回到L重來），在10的地方拿到第一個水晶，沿R、S、O、P、J、G、F、E坐3的電梯到D向右走，到2把水晶放在最右方。

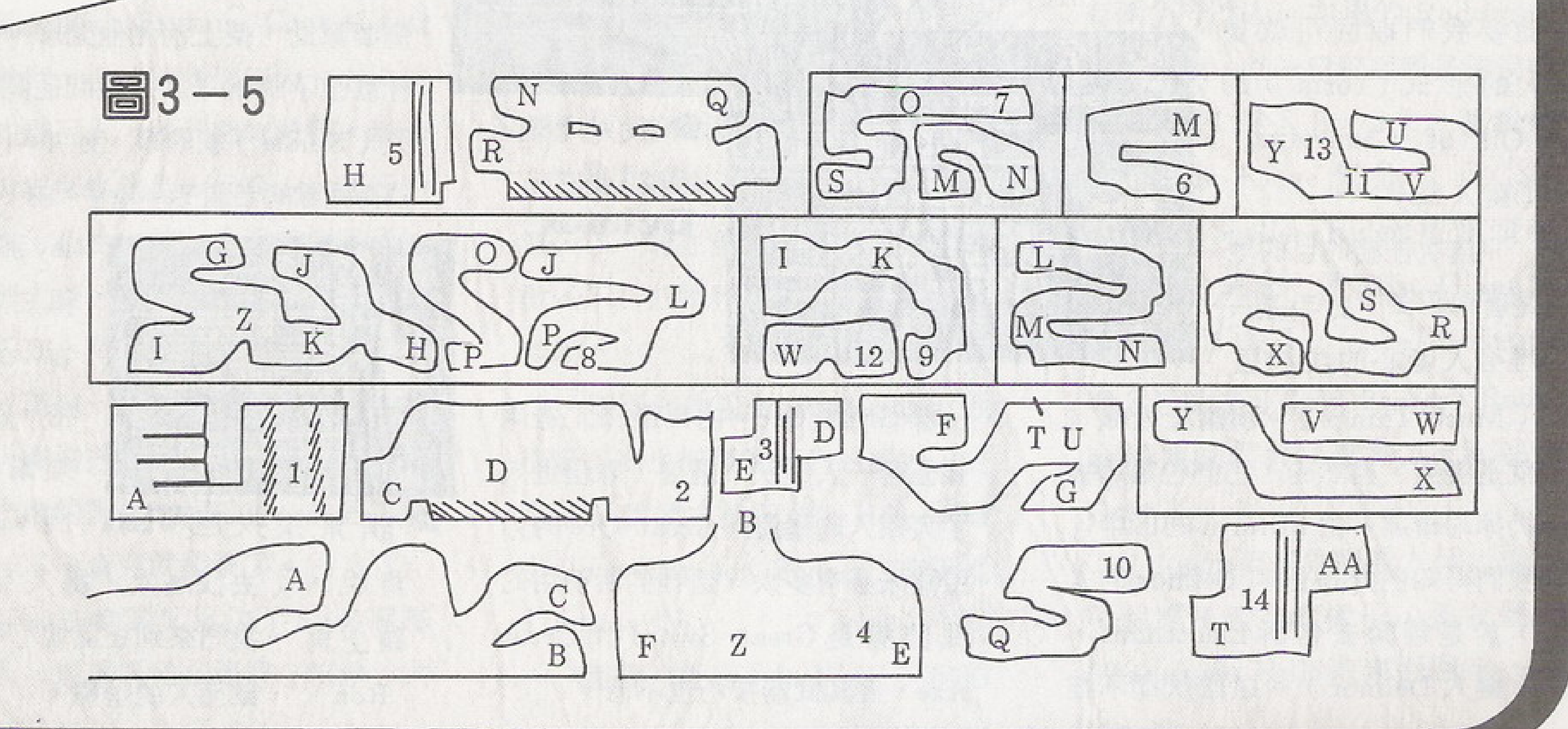
沿D、E、F、G、H去開5的電梯到J，進入8拿起音叉，沿J、K到9放下音叉，聽到不清楚的聲音（Unclear），沿K、G、U、V、W到12拿起第2個水晶，順著W、V、U、F、E、D到2拿起右方的水晶，把水晶放在左方。

回去門5的電梯，由K到9拿回音叉，沿J、L、N、R、S到7放下音叉，這次是清楚的聲音（Clear），沿S、X、Y到13拿最後的水晶，由Y、X、S、O、P、J、G、F、E、D到2拿起左方的水晶，把最後拿的水晶放在中央，天旋地轉後，F、S兩道門消失了，多出了Z門。

沿D、E、Z到H開5的電梯，沿J、L、N、R、X、Y只見11的阻礙消失，走進U、T沿14的電梯向上進入AA，拿到了生命之水，S門又出現了。

回去時沿T、U、Y、X、S、O、P、J、Z、E、D到2拿回水晶（不拿就回不去了），再向左走回去了，把生命之水交給國王吧！

註：最有用的魔法是Rage，可惜一次耗50點法力。最漂亮的魔法是Hammer，一次耗200點法力。方便好用的魔法是Sun Ray，發射光柱，不耗法力，只可惜上面的敵人打不到。




攻略

KNIGHTS OF LEGEND

武士傳說

完全攻略（下）

/HAWKSIAYER

五、辛伯華爾德堡（Thimblewald）

雖然蠻人戰爭似乎已結束了，但辛伯華爾德堡和克雷格仍互相仇視，情形十分嚴重。衛兵隊長Lieutenant說辛任華爾德似乎有內奸，把情報不斷傳給克雷格嶺，城裡的居民Milinya似乎知道內奸是誰，卻不肯說。於是我們去找Milinya，Milinya是個衣衫襤褸的怪人，他要我們取回可改變人的形式（form）的Oil of Changeling（鍵入Spy）。

這次任務的目的地是唐寧沼澤，對手是一堆令人噁心的垃圾怪（Muck Things）。所謂垃圾嘛，就是廢物，自然的，它們也難逃被扔掉的命運。由Milinya的口中，我們得知內奸是個叫Delmor的人，於是趕緊去告訴Lieutenant，（鍵入Delmor）。這傢伙卻不把它當一回事，反而要我們幫他去找銀斗逢（Silver Cloak）。

由鐵匠口中得知銀斗逢是被一群山賊所偸走，他們往克雷格嶺逃去了，在北華爾德（North wald），我們終於……什麼山賊？原來是一群Great Orc。由東邊和北邊兩條僅容一人的狹窄通道，隊伍進入了大獸人的堡壘，Great Orc的力量雖未必有多大，但牠們所使用的武器竟是Great Sword和Great Axe，且其武器技巧也不低。

內奸是……

我告訴你內奸是——**Delmor**

我方蠻人和牠們單挑時，曾以狂打猛攻攻擊4次，只打中一次，自己卻被打中兩次，所幸我方武器威力要強得多，又能隨時用法術療傷，才把牠們擺平了。Lieunant一接過Silver Cloak，就哈哈大笑地穿上它，到處炫耀，只扔給我們一個勳章，而沒有半點額外的禮物，有夠小氣。

Thimblewald城南有一個失魂落魄的鳥人，看他的樣子，似乎很需要幫助，便上前和他閒聊。但他什麼也不肯說，於是我問他關於鳥人（Kelder）族的事，他才叫我去找衛兵隊的老頭Yardley。由Yardley那兒，得知鳥人有一項秘密，但必須幫他取回Vial才肯說，（去找鳥人，鍵入Vial）跨上馬，我們來到狂風坡（Windy Ron），獸面人的堡壘。



請幫我找回**Vial**



獸面人的確是使用武器的能手，其攻擊力雖遠不如巨人族，但命中率和防禦技巧都高，且我們又很難預測出牠的招式，使得和牠們作戰不太容易。所幸我們祭出法寶——四攻一戰術：一個刺頭，一個掃腳，一個劈胸，再加上所用的又是可怕的真理之劍，任牠們插翅也難飛了，把東西交給鳥人，他要我們去找一個戰士的靈魂，並對他說「Scalfeth」。

戰士的靈魂？滿玄的，信步走出城外，看看不遠處的克雷格嶺，上面似乎有座堡壘，嗯！或許去那兒會有線索。

廣大的克雷格堡，竟只住了一個戰士！閒談中，得知大部分的克雷格蠻人，不是不幸戰死，就是流落他方。他還告訴我，幸伯華爾德堡的人都是騙子，要我不要相信他們，唉！顯然他們之間的仇怨實在太深了。接著我又說出「Scalfeth」，果然他立刻有了反應，要我們去威斯渥森林（Wesswald）幫他取回一個Stone Mallet，此時我突然想起在賀沖Courage Coat，以防萬一。

策馬入林，我們確定了威斯渥森林正是霧巨人的老巢，雖然夥伴們都已穿上Courage Coat，不會被嚇到，但面對身形高大，力大無窮的霧巨人，我們仍無把握。看著入口處那條狹長，只容一人通行的甬道，心生一計：先派三個隊員持真理之劍，在入口附近由上向下排成一列，再派裝備最輕的弓箭手，進入甬道。一見到敵人就掉頭往回走，慢慢把牠引誘出來，再由持真理之劍的隊員來個三對一的狂打猛攻，不一會兒就解決了。

如法炮製又解決了5、6個霧巨人，甬道既已「清掃」乾淨，大夥兒便往裏面衝在狹窄的通道上，我們不得不與霧巨人單挑。激戰中，隊友一一倒下，只剩一個麥特隆巨魔剋星，腿上還負了重傷，所幸他獨力斬了最後兩個霧巨人，順利完成任務，呼！矮人的潛力真令人難以相信。

把Stone Mallet交給戰士Ballastar，他除了送我們一把死亡之劍（Death Blade, Dmg：5～27，Enc：30），還要我們去找個Fostering，告訴他「Rhording」。

人海茫茫，Fostering何處尋？走遍了Ashtalarea大陸，我們終於在泰格村找到了他，（鍵入Rhording）。他又給了我們一個任務，要我們去夢之森林（Wood of Dreams）打敗裡面的怪物，並取一件證物回來。

找遍了地圖，就是找不到夢之森林，向村裡的女戰士打聽，原來夢之森林就是黑暗森林（Darkwood）。此處乃是Ogre的老家，一進去我們就被三隻Ogre突襲。Ogre也是Great Sword和Great Axe的愛用者，武器技巧也不錯。對付牠們的原則有兩點：(1)別和牠單挑，若不幸被打昏就慘了，應採多對一作戰。(2)不要讓牠們有用射擊武器的機會，牠們的投射武器命中率和傷害力都不低。收拾掉那幾個伏兵，向西走可進入牠們的堡壘，在此仍應遵守上述原則。特別是第一項，若在僅容一人的通道上遇敵，不妨把牠們引誘出來，再一起圍殺。

取回證物交給Fostering，他很驚訝卻也很讚賞我們的能力，於是他要我們去找何伯（Hobe）城主Lord Stiveson Bonner，告訴他「Inthos」。

當我一說出「Inthos」，何伯城主便要我們去找在大戰中

Staff of Inthos。由城門口的口中，我們得知Inthos是個而逃的懦夫？他最後逃往Dow Mountain。

Downing Mountain 是可怕的Stone Ogre的家，只要翻翻三次石巨魔戰爭的歷史，便可知道牠們絕不是好惹的。牠們不但具有Ogre的強大戰力，也比Ogre要耐打得多（當然，「石」巨魔嘛！）。但可別忘了，我們手上拿的可都是最具威力的真理之劍，再加上兩套絕招：誘敵戰術和圍殺作戰。雖然身上都掛了彩，斬盡這群傢伙倒是可以確定的。

何伯城主的禮物是一雙Speedboots，顧名思義，可以加快腳程。

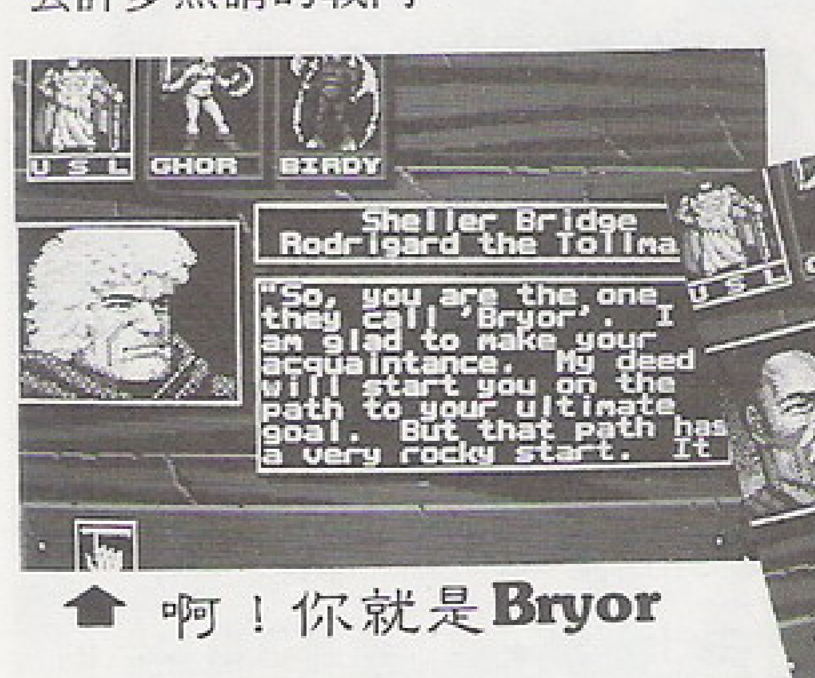
經歷了這麼多冒險，沿途也聽到很多關於公爵、Seggallion Pilder的傳說，顯然Seggallion和公爵的失踪，Pider一定脫不了關係。因此，我們決定向最靠近Pilder的城市——雷樂倫進發。

六、雪樂倫（Shellernoon）

首先我們來到位在雪樂倫城東南方的小城Sheller Bridge，此處有兩個守門人。左邊的Rodrigard一見到我，就一口咬定我是傳說中的Bryor（鍵入Bryor），要我們到Sheller Ridge幫他取回Gold Bracer。Sheller Ridge是雙頭怪（Ettin）的家，連Mist Giant都不是我們的對手，何況這些Ettins呢？輕易取回Gold Bracer，Rodigard要我們對隔壁的Aurin說「Grey」。

Aurin真是狗眼看人低，擺出一付瞧不起人的樣子，要我們到Thanakesh Hills取東西回來，考

驗我們的能力。Thanakesh Hills 乃 Djinn 的故鄉是也，正好隊中的賀沖海盜 Darid，因為很久沒做「買賣」手癢得很。自告奮勇地穿上 Flying Cloak，迅速飛到西南方的小屋中，偷出一隻玩具熊，省去許多無謂的戰鬥。



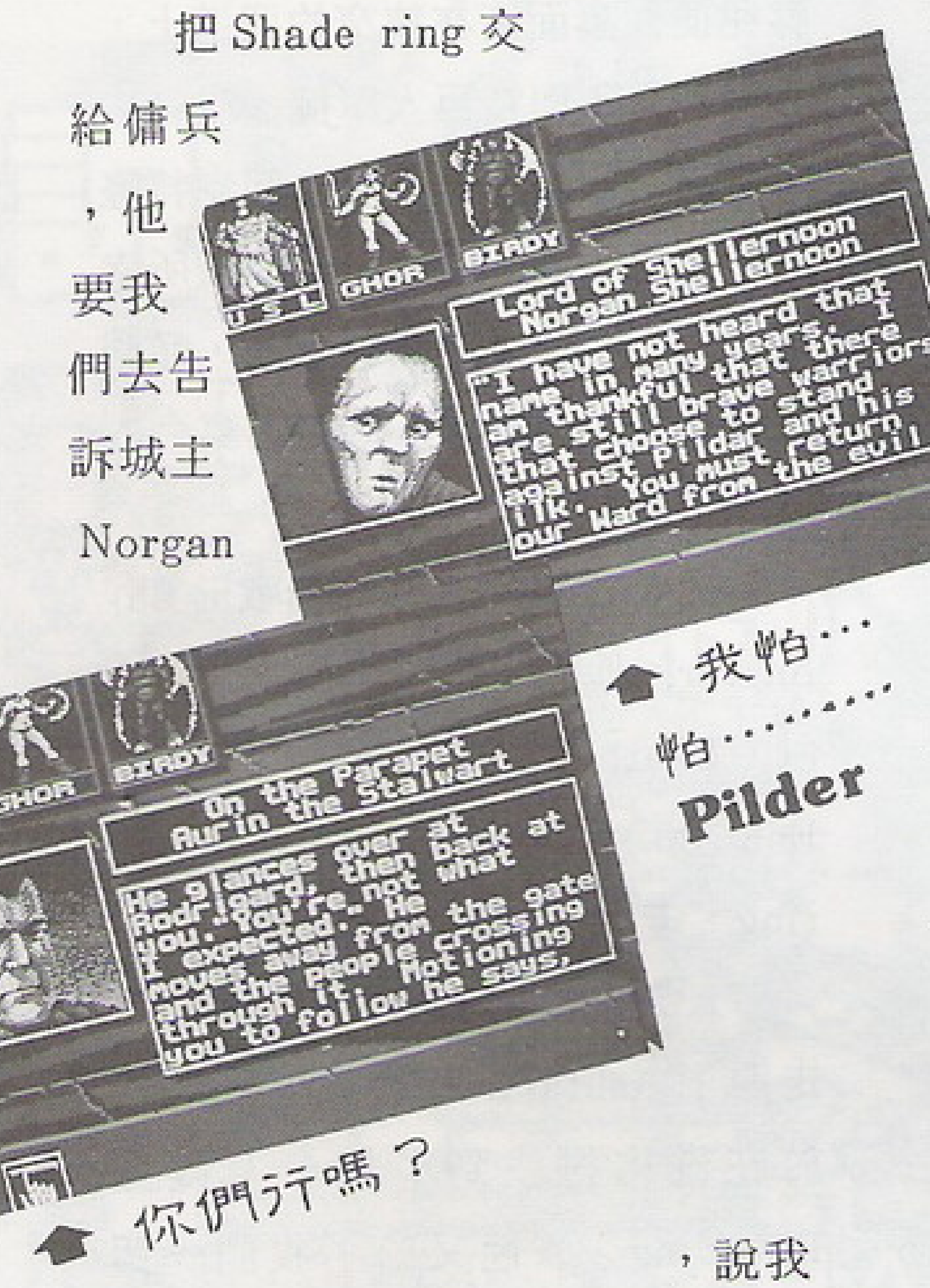
⬆ 啊！你就是 **Bryor**

Aurin 接過玩具熊（Teddy Bear），這才要我們去雪樂倫，對看門的外籍傭兵（Elite Guard）說我們是他派去的，（即鍵入 Aurin）。

Elite Guard 所交代的任務，是到 Lake Sanat 的西岸，從可怕的 Cliff Trolls 手中取回一枚 Shade ring。遇到過 Cliff Troll 的人一定知道，牠們的戰鬥力十分可怕，又很耐打。對付牠們較有效的方法是多個打一個，且用狂打猛攻，如此才能在牠打傷我方隊員前先宰了牠。

這次任務的地形是一個馬蹄鐵形的堡壘，入口的通道有上下兩條，寬度僅容一人通過。隊伍被分成兩隊，上面三人，下面三人，一開始 Cliff Troll 會不斷從上下兩條通道衝出來。此時可將隊員在洞口附近排成一排，用狂打猛攻盡快一個個解決掉，再趁下一個衝出來前趕緊療傷。如此一直反覆到牠們不再自行衝出為止，再派人去引誘牠們出來。如法泡製，殺了十隻後方可令全部隊員進入堡壘，解決剩下的兩隻即大功告成。

把 Shade ring 交給傭兵，他要我們去告訴城主 Norgan，說我們來自銀結聯盟（Silver Knot）。



⬆ 我怕……怕……**Pilder**

⬆ 你們行嗎？

城主 Norgan 因為懼怕 Pilder，顯得膽小如鼠，但我們一說出來意（鍵入 Silrer Knot）他竟感動得哭出來了。為了證明我們的實力，他要我們到 Sodden Hills 從 Sledgers 手中取回 Sheller Ward。

Sledger 和巨人族比起來，實在是弱得多，此次任務真正困難的地方，是將 6 名隊員分別排在迷宮中的 6 個地方，而迷宮又不易辨認方向。所幸有 5、6 隻 Sledgers 分布在這 6 個隊員附近，很容易找到，至於剩下的那些，就只有靠 6 名隊員慢慢找了。此次任務無法靠飛行來完成，且每個隊員都使用肉搏武器比較有利。

Norgan 的禮物是那枚 Shade ring，他並且要我們去找黑矮人 Dundle。Dundle 是住在羅爾山脈（Mountains of Lorr）的 Kazhad 村裏，但要問他什麼呢？雪樂倫曾有一個老人，提示我們問黑矮人有關 Seggallion 的事。（鍵入 Seggallion）他這才告訴我們，Seggallion 其實不是像一般人想的被關在黑塔，而是被囚禁在高爾嶺（Ghor Hills），我們必須把他救出來，以拯救 Ashalarea 大陸！

還記得在賀沖得到的消息嗎？出沒在高爾嶺的，正是巨人族中最可怕的獨眼巨人——Cyclopes。因此必須先穿上 Courage Coat，來到高爾嶺後，我們先順著道路向東南方移動。在東南方的平原上，我們竟遇到 6 隻 Cyclopes 同時衝過來攻擊，還好牠們來自不同方向，與我們的距離也不同。利用各個擊破的方法，再加上狂打猛攻，順利地收拾了牠們，我們又發現在平原的東北角有個洞穴，寬僅容一人，為了行動方便起見，就由在剛才的戰鬥中未受傷的我和鳥人 Far See-ker 進入探查。

在洞穴裏，我們共遇到 6 隻 Cyclopes，但牠們大多都有點阿嗟，衝到我身旁卻不出手肉搏，反而往回頭跑，大概是想讓我揮空劍浪費體力吧。可憐的牠，還來不及跑，就中了我一記狂打猛攻，再跑過來，又中一劍，等牠決定開始肉搏時，早已身負重傷。就這樣，我們終於救出了飽受折磨的 Seggallion（見圖），Seggallion 把他的手銬（Shackles）交給我們，做為救出他的證據，然後就組織軍隊對抗 Pilder 去了。

把手銬交給 Dundle，他很高興的送我們一塊 Black Ingot，說它可在以後的旅程中幫助我們。我把它拿去給鐵匠，果然可打成 Dmg：5～36，Enc：30的新武器。至於，**武士傳說**的24件任務已全部完成，但我不禁懷疑 Pilder 就這樣完了嗎？希望軟體世界能早日推出資料片，以使**武士傳說**的玩家們，能繼續這段精采的旅程。



解開銀色匕首之謎(三)

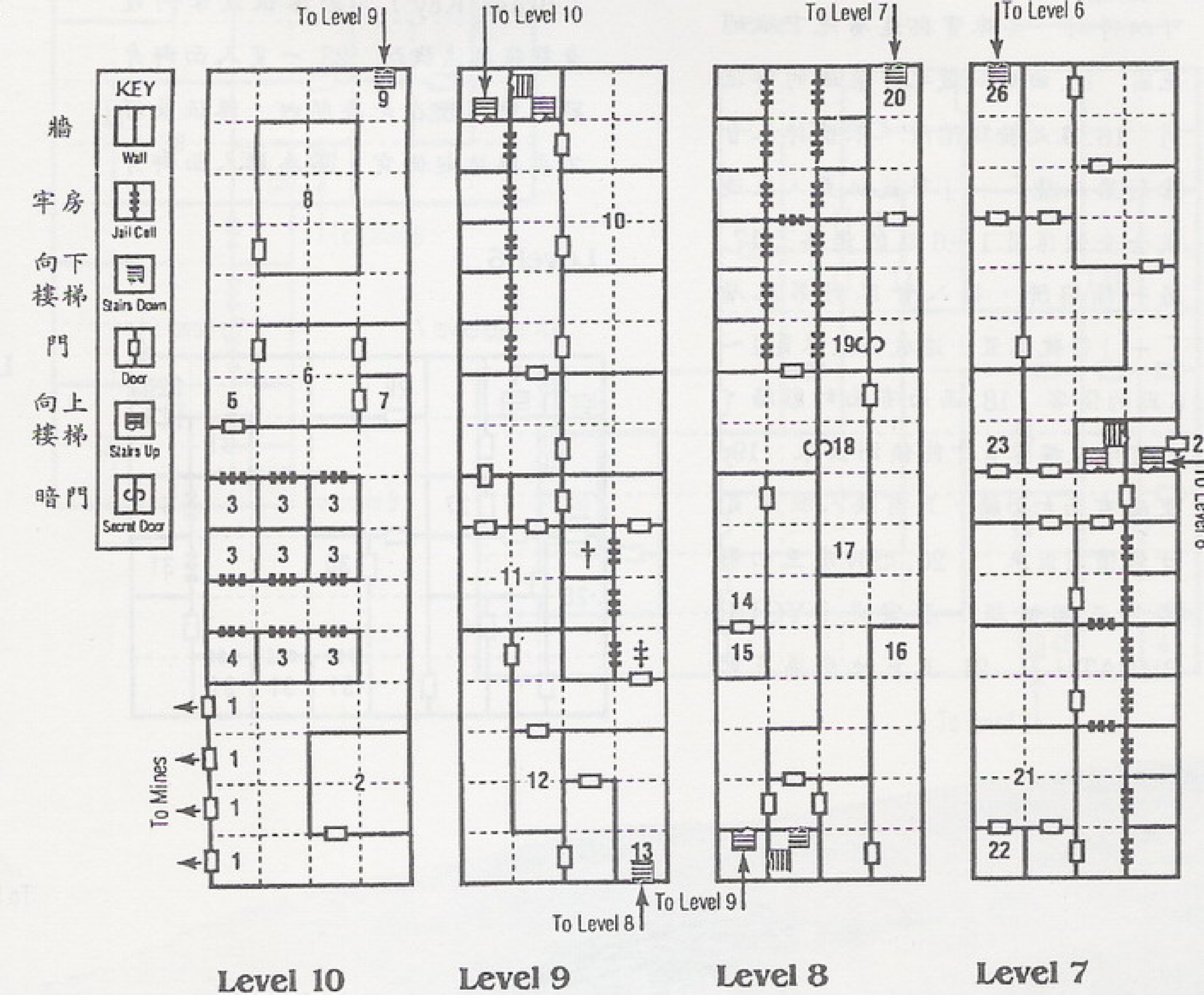


/Lord Jean

當隊伍由礦坑第十層進入此地下城後，必須逐層往上探險，找尋三把鑰匙。注意，隊伍必須有護身符才有辦法找到鑰匙。然後由第一層進入冰河裂縫。比較麻煩的是一個恐怖魔王製造出的幻影，它會守在樓梯入口，要求隊員回答謎題（Answer）或戰鬥（Fight）若選戰鬥，出現鋼鐵魔像(Iron Golem），必須打敗它們才能到上一層去，若選回答且答錯，整個隊伍將會被傳回知識之井，只有答對才能通過。只要多投一點寶石，知識之井會告訴幻影所出謎題的解答。

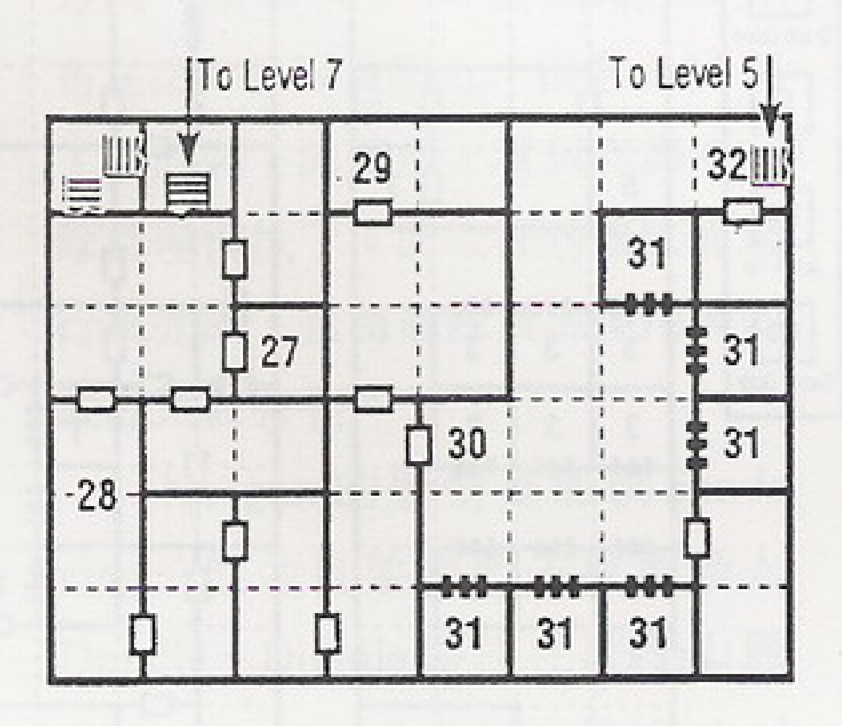
1.地下城10~7層：

1.進入礦坑的通道　2.六名半蛛人守在房裡，若不想戰鬥可以離去。若與牠們交涉（parlay）會使牠們遲疑一下，但受了神秘笑聲刺激會使牠們立刻展開攻擊　3.隊伍可以在這些房之中找到個囚犯，他將提供隊伍一些消息，然後逃之夭夭　4.如果在雙子城堡落入陷阱，就會被關入這個地方　5.一個蛇髮女妖和七名半蛛人守在這裡　6.幾個巫師和七名半蛛人守著傳送門。打敗它可以得到高級長弓（Fine Long Bow）與一些物品　7.回到知識之井的傳送門　8.兩名蛇髮女妖與兩隻石化蜥蜴守在這間房間　9.魔王幻影出現，問隊伍一個謎，答案是「YOUR HEART」　10.在此隊伍會看到半蛛人與巫師正拷打一名囚犯，若前往拯救（Rescue Prisoner），隊伍將發現那是幻像。如果隊伍沒有認出幻影或是離去，將遭受偷襲。打敗巫師與半蛛人之後可獲得一批裝備與珠寶　11.恐怖魔王幻影在此召喚出五隻十二頭龍。打敗牠們可以獲得四樣魔法物品　12.在此發現陷阱，可以由隊伍裡的賊解除之（DISARM）。如果賊失敗，整個隊伍將遭受2~20點的傷害；如果

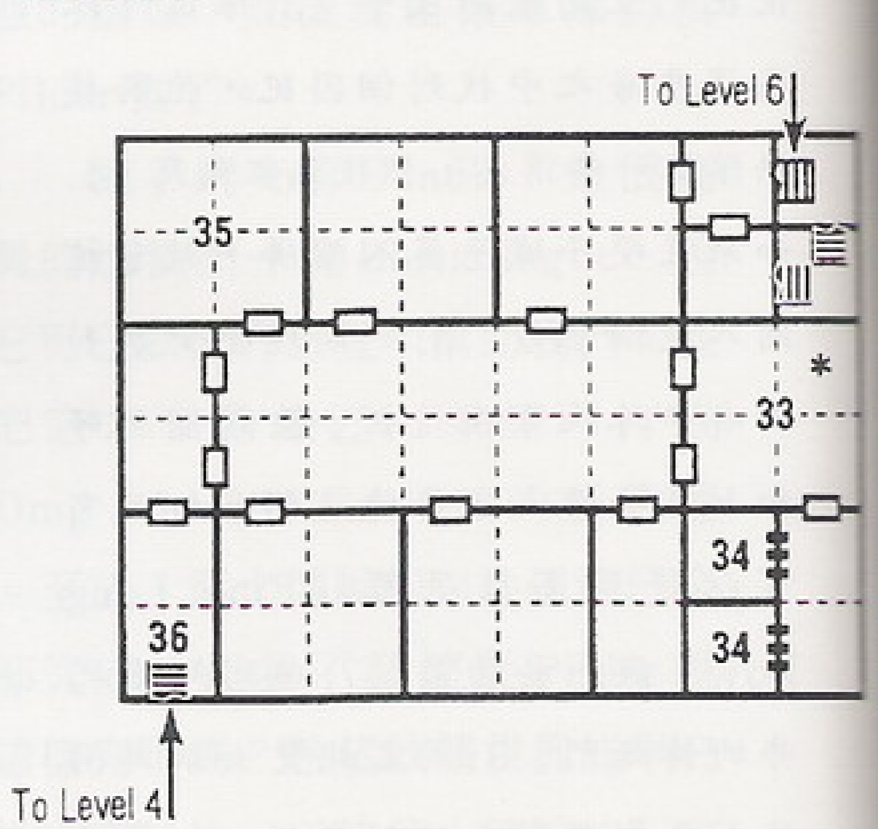


成功，可獲得一批財寶 13.恐怖魔王幻影的第二個謎題，答案是「YOUR WORD」 14.一名巫師和一些石化蜥蜴在這房間的南面出現。隊伍可以選擇攻擊或是談判，但是一場大戰是免不了的。打勝他們可以得到一些珠寶與這層地下城的地圖 15.回到知識之井區域的傳送門 16.在此發現陷阱，不慎掉入會落到第九層「＋」符號位置，並造成全全體隊員1～6點的傷害 17.另一個陷阱，掉入會落到第九層「＋」符號位置，造成全體隊員1～6點的傷害 18.西面有面幻影牆，只有矮人族隊員才能偵測出來 19.東面有面幻影牆，只有矮人族隊員才能偵測出來 20.恐怖魔王幻影的第三個謎題，答案是「YOUR BREATH」 21.五隻地底熊在此房間內攻擊隊伍，戰鬥結束之後，隊伍會在房間西南方發現一道發出微光的門 22.房間內有把黃銅鑰匙(Brass Key)。若隊伍沒拿到護身符將無法找到 23.一隻人面獅身獸與雙頭怪在此房間內，隊伍最好不要與牠起衝突，因為與人面獅身獸交談可以獲得不少寶貴的消息。包括魔王幻影的謎題答案與下一把鑰匙的下落 24.半蛛人基地的入口 26.恐怖魔王幻影的第四個謎題，答案是「RIVER」 27.魔王幻影出現，背後隱藏著陷阱，若隊員中

Level 6

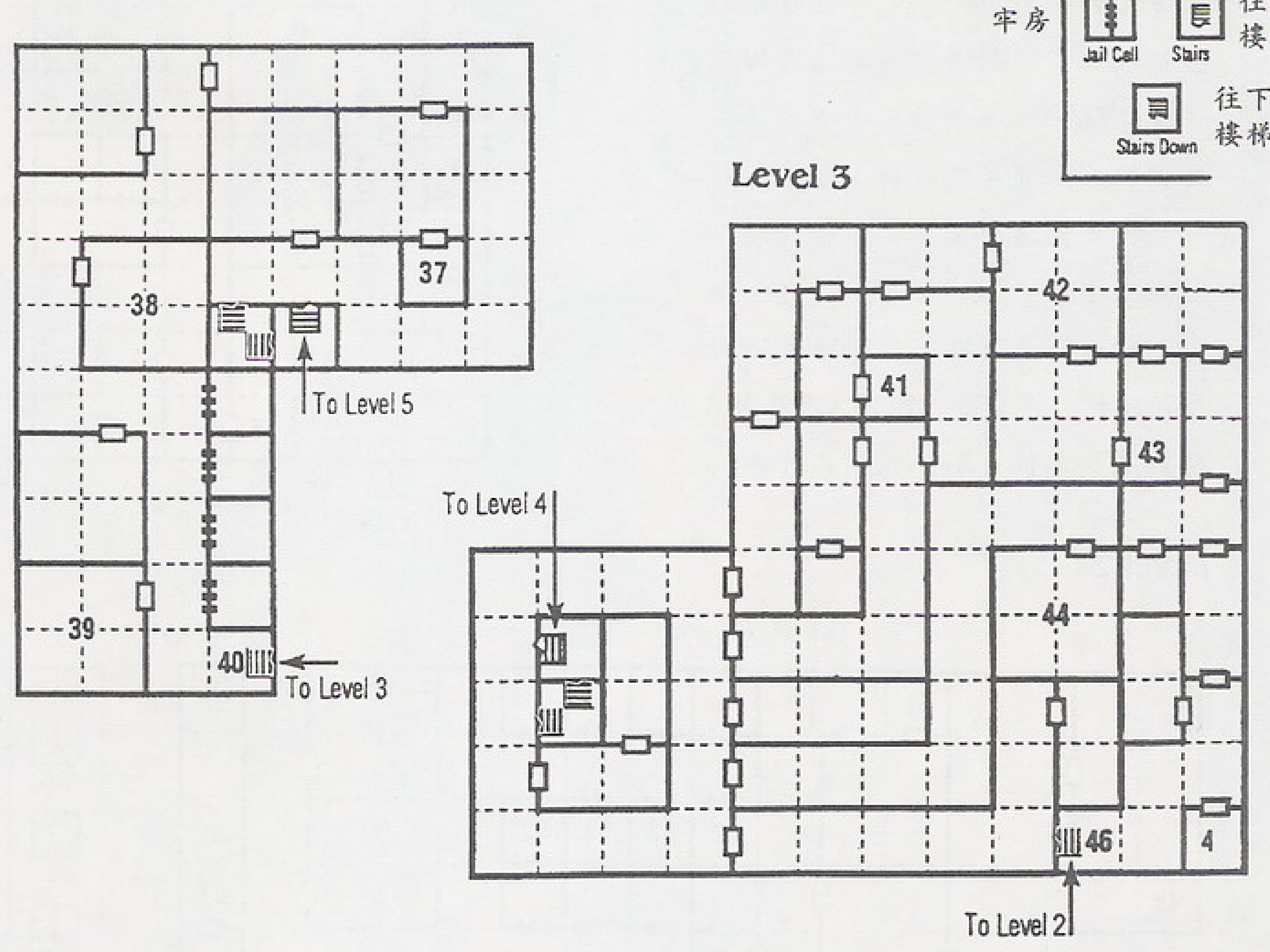


Level 5



有人發現，可請賊解除之。這陷阱可以造成4～14點的傷害。若成功地解除陷阱，可以獲得兩樣魔法物品

28.地底熊在此走廊守衛　29.一個巫師正計劃什麼事，如果隊伍發動攻擊，他將消失不見，留下一些報告　30.一陣絕望的呻吟在地下城內不斷迴響　31.在這些監牢其中之一藏著三名蛇髮女妖，呻吟就是她們裝出來的　32.魔王幻影的第五個謎題，答案是「WATER」　33.兩名蛇髮女妖與四隻雙頭怪守著這房間　34.一隻人面獅身獸被關著，如果救了她（FREE HER），她會給隊伍一張地圖答謝　35.三名半妹人與雙頭怪正平分一批財寶　36.魔王幻影的第六個謎題，答案是「SILENCE」　37.回到知識之井的傳送門　38.兩個火巨人與五隻地獄犬在房間內，隊伍將立即進入戰鬥





39.七隻十二頭龍守著銀鑰匙（Silver Key）與一批財寶　40.魔王幻影的第七個謎題「WIND」　41.一個包圍著幻影的陷阱。如果隊伍不慎掉入，將會到達第五層地圖「＊」符號處　42.一名人面獅身獸在此等候，若隊伍給她20％的金錢。她將告訴最後一把鑰匙下落與武器庫的方向　43.這走廊守著三名火巨人與地獄犬　44.一群魔法師與蛇髮女妖攻擊隊伍，打敗他們可以獲得不少戰利品　45.房內有不少裝備，但得先打勝地底熊與12頭龍再說

46.魔王幻影的第七個謎題，答案是「FIRE」　47.七隻地底熊在房間裡　48.一個傳送點，將隊伍傳送到54處　49.回到知識之井的傳送門

50.七隻十二頭龍守著大批財寶

51.陷阱！引發會使全體隊員受到4～18點的傷害　52.在這些囚室其中之一有個污穢的囚犯，他恐懼地叫嚷著有關紫蟲的事　53.一個瞎眼的巫師被關在這間囚室。為了感謝隊伍救了他，巫師會送給隊伍一張藏寶圖與打開寶庫的暗語。當他問起隊伍和黑圈幫的關係時，得回答：「對立！」（AGAINST）　54.傳送到48處的傳送點，當隊伍第一次進入這裡，得面對7隻十二頭龍與6隻地底熊，但有不少戰利品可拿

55.盲巫師的寶藏，得回答：「NACACIA」才能取得　56.這房間有七名火巨人與三個巫師在這裡，使用高傲（Hauqghty）或陰險（Sly）的語氣與他們交涉可以騙些消息，但戰鬥是免不了的　57.魔王幻影盡最後努力阻止隊伍，它以可怕的尖叫聲傷害隊員，攻擊它就可以使聲音消失　58.隊伍聽到南面有些聲音　59.隊伍聽到南面有些聲音

60.七隻地獄犬和七名火巨人守著門

61.一隻巨大的紫蟲出現　62.六名火巨人與一群施法者正試圖溶化一道冰封的門。當他們看到隊伍會立刻攻擊。打勝之後，門依舊凍住。得找另一條路，就是冰河裂縫才能進入城堡　63.一個失敗冒險者的靈魂被鎖在一間囚室中，它告訴隊伍第三把鑰匙的下落　64.一個失敗冒險者的靈魂被鎖在一間囚室中，它告訴隊伍：「冰河裂縫可通到城堡」　65.七名雙頭怪，三名魔法師和一名巫師守著門　66.四隻紫蟲守著安放金鑰匙（Gold Key）的枱子，打勝可得不少戰利品　67.五名巨人與地獄犬不理隊員逃之夭夭，好像遇到什麼可怕的事　68.六隻憤怒的紫蟲在房間裡　69.進入冰河裂縫的入口。

Level 1

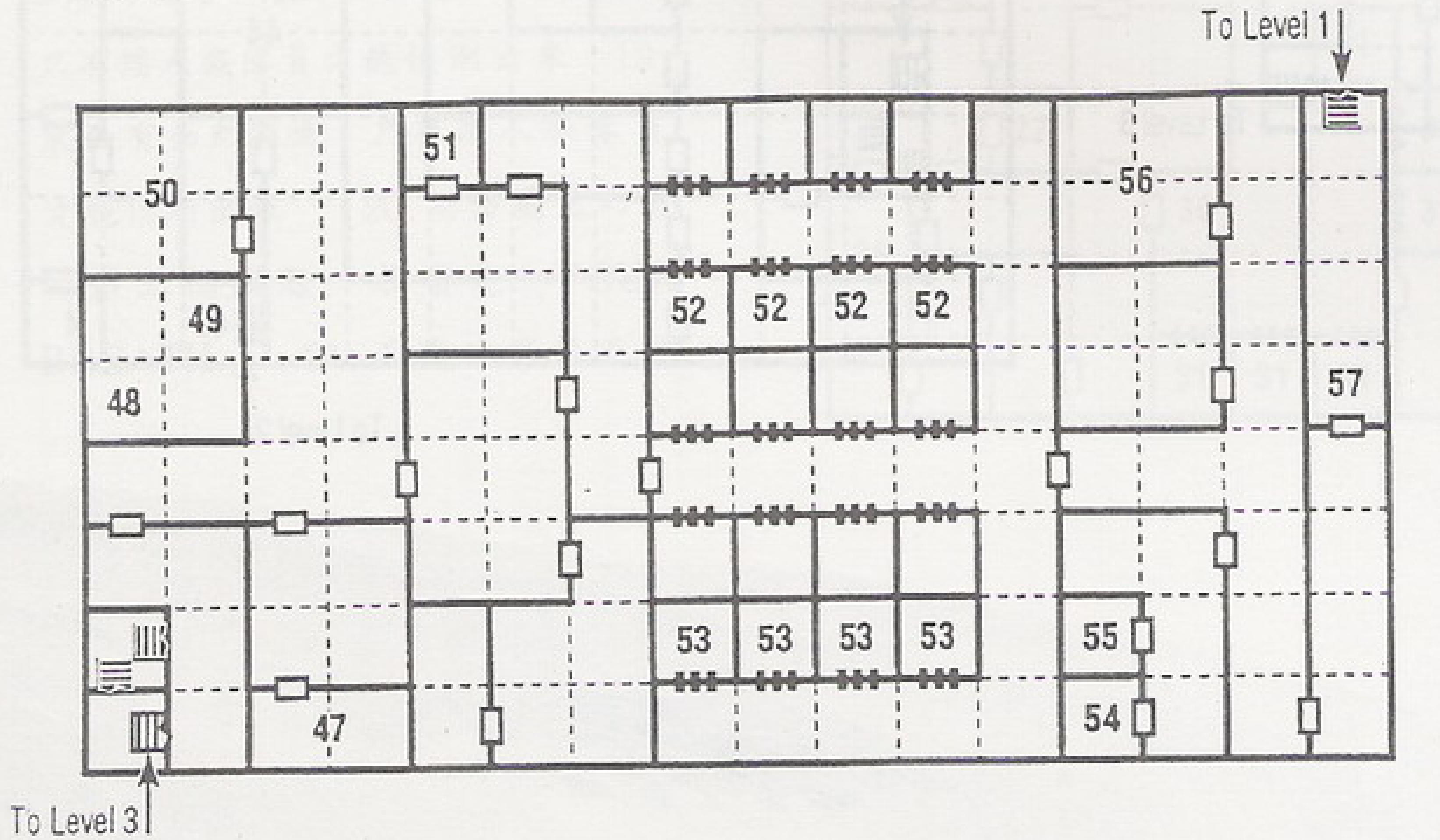
To Level 2

64　58　66　67　63　63　61　62　68　69　65　59　60

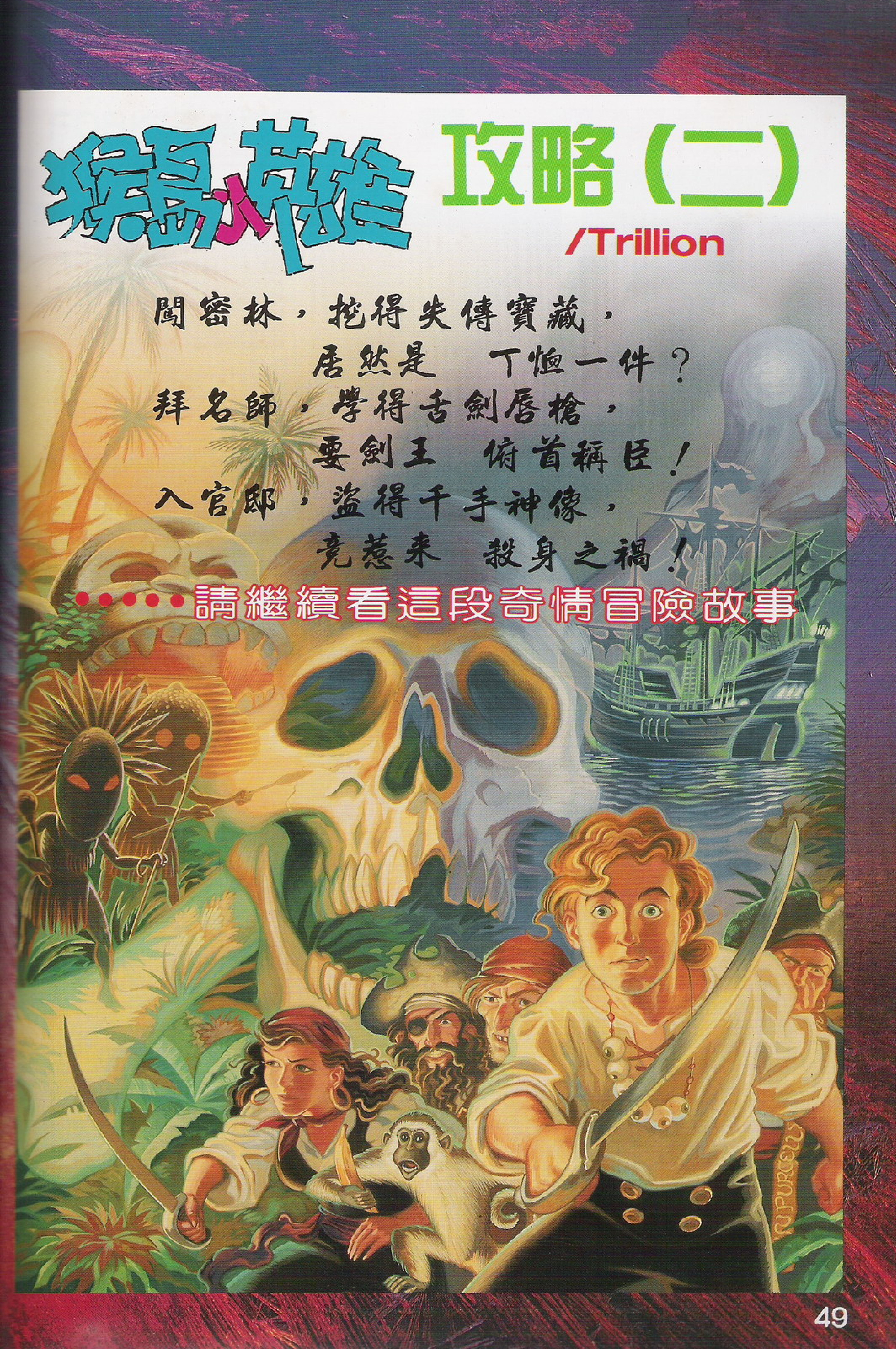
To Crevasses　到冰河裂縫

To Castle　到城堡

Level 2



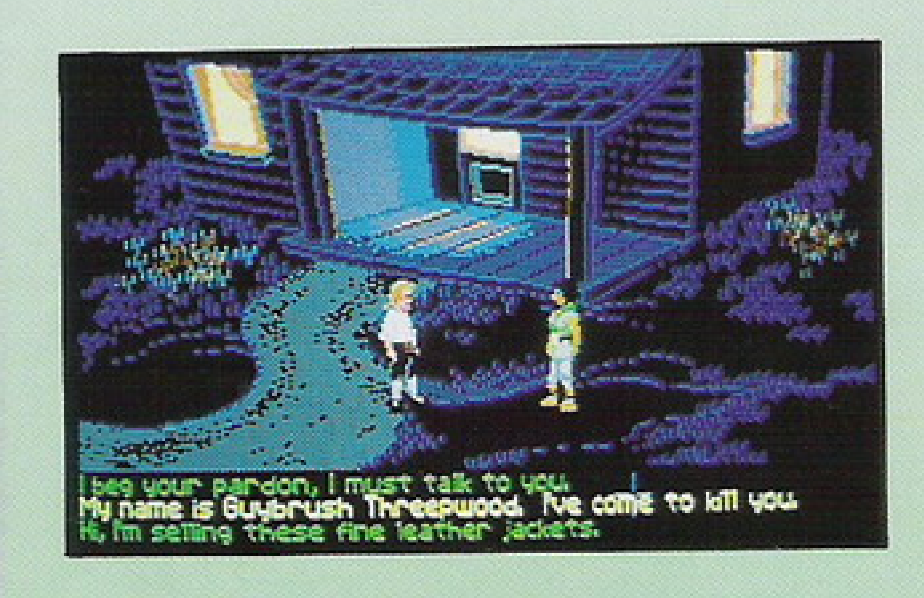
KEY
Wall
Door
Jail Cell
Stairs Up
Stairs Down


猴島小英雄
攻略(二)
/Trillion
闖密林，挖得失傳寶藏，
居然是　丁恤一件？
拜名師，學得舌劍唇槍，
要劍王　俯首稱臣！
入官邸，盜得千手神像，
竟惹來　殺身之禍！
……請繼續看這段奇情冒險故事
49

⊙文中用[1]代表選第一句話回答，以此類推。



41.好凶的女人！



42.誰怕誰？我就是來殺你的（[2]）。

劍王一聽我從沒學過劍術，不禁哈哈大笑，要我去拜Captain Smirk為師，學成之後再來。



43.回頭進入森林，在此地(第二個畫面)摘花〈pick up plants〉。



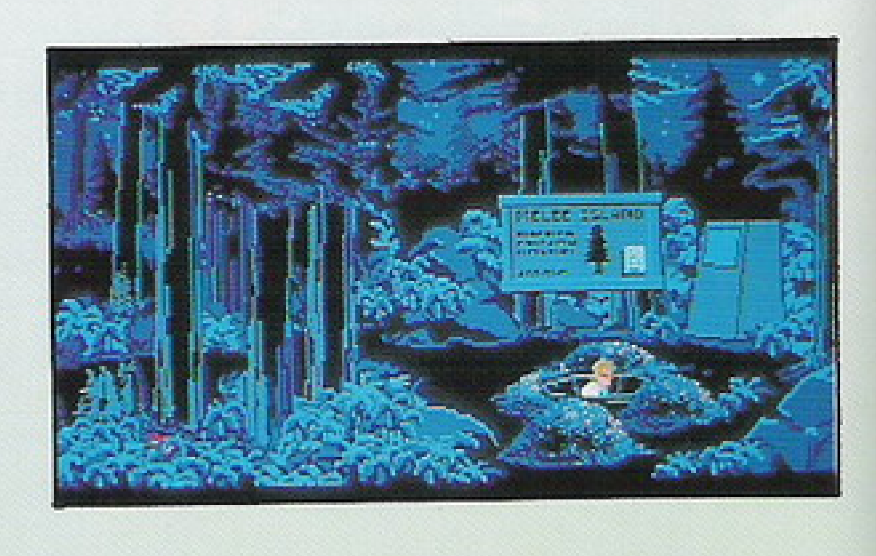
44.瞧瞧這樹樁（stump）。嘿，這裡有洞，想必是通往地下墓穴的。我鑽鑽看…

（什麼？！把第22、36、114片放入磁碟機？這遊戲有這麼多磁片嗎？）

算了，我放棄這段冒險旅程。



45.哈，×記號就在我腳下！



46.我挖，我挖挖挖…〈use shovel with ×〉結果只挖到一件T-shirt。



47.一名怪人（troll）擋在橋頭，不交過橋費不准我過去（若交談，可[3]、[4]、[3]）。





FORK（森林迷宮）　■：表一個螢幕畫面

A

B

X

B

出口

A

Sword Master



48.搞了半天，他是想吃條魚！〈give fish to troll〉



49.自動販賣機！買瓶飲料來喝喝〈use grog machine with…pieces of eight〉—可惡，竟然吃我錢！



50.一看招牌，太棒了，Captain Smirk 就住這裡，我要拜他為師！



51.上前敲門，請他收我為徒（1）。



52.Captain Smirk 看不起我，說我再怎麼努力也不及劍王的一半。我不服氣。他見我意堅志決，終於答應收我為徒（[1]、[1]、[1]、[1]、[1]）。



53.Captain Smirk：讓為師瞧瞧你的功夫底子。



54.怎麼老師也效法袁小田用機具來教學呢？這不變成了成龍電影嗎？



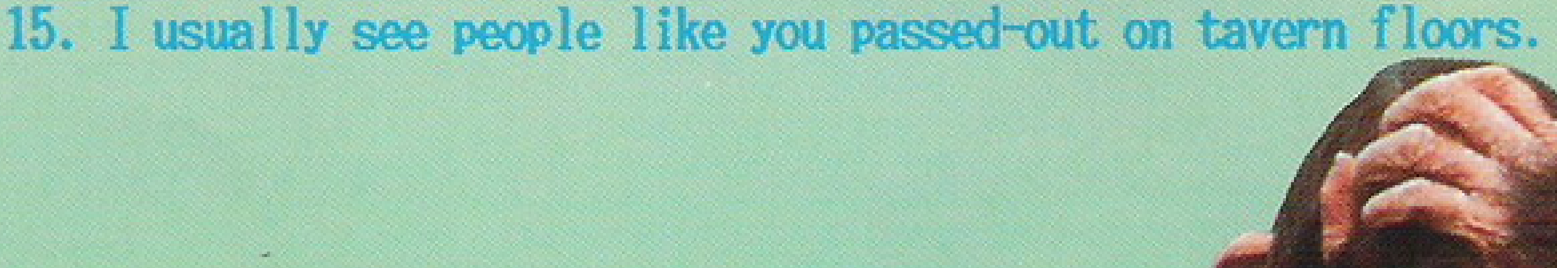
55.Captain Smirk：「致勝之道不在手中利劍，而在口舌之劍。先以舌劍奪其氣勢，再以手中劍趁虛而入，則強敵可敗矣。來，為師出個題目 讓你試試…」可惜我都答錯（兩次都任選一句話）。沒關係，我找人練功去。

表一、海盜問話：

1. This is the END for you, you gutter-crawling cur!
2. Soon you'll be wearing my sword like shish kebab!
3. My handkerchief will wipe up your blood!
4. People fall at my feet when they see me coming.
5. I once owned a dog that was smarter than you.
6. You make me want to puke.
7. Nobody's ever drawn blood from me and nobody ever will!
8. You fight like a dairy farmer.
9. I got this scar on my face during a mighty struggle.
10. Have you stopped wearing diapers yet?
11. You're no match for my brains, you poor fool.
12. You have the manners of a begger.
13. I'm not going to take your insolence sitting down!
14. There are no words for how disgusting you are.
15. I've spoken with apes more polites than you.
16. I've heard you were a contemptible sneak.

表二、劍王問話：

1. I've got a long, sharp lesson for you to learn today.
2. My tongue is sharper than any sword.
3. My name is feared in every dirty corner of this island!
4. My wisest enemies run away at the first sight of me.
5. Only once have I met such a coward!
6. If your brother like you, better to marry a pig.
7. No one will ever catch ME fighting as badly as you do.
8. I will milk every drop of blood from your body!
9. My last fight ended with my hands covered with blood.
10. I hope you have a boat ready for a quick escape.
11. I've got the courage and skill of a master swordsman!
12. Every word you say to me is stupid.
13. You are a pain in the backside, sir!
14. There are no clever moves that can help you now.
15. I usually see people like you passed-out on tavern floors.





表三、反擊用語：

1. And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
2. First you'd better stop waving it a feather-duster.
3. So you got that job as janitor, after all.
4. Even BEFORE they smell your breath?
5. He must have taught you everything you know.
6. You make me think somebody already did.
7. You run THAT fast?
8. How appropriate. You fight like a cow.
9. I hope now you've learned to stop picking your noes.
10. Why, did you want to borrow one?
11. I'd be in real trouble if you ever used them.
12. I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
13. Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
14. Yes there are. You just never learned them.
15. I'm glad to hear you attended your family reunion.
16. Too bad no one's ever heard of YOU at all.

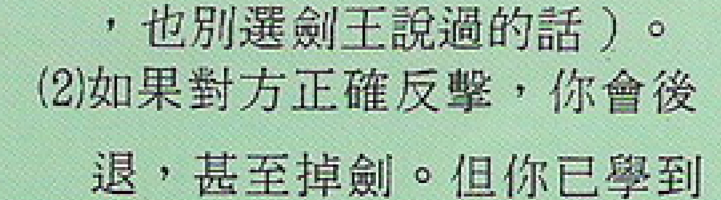


56.在 fork 附近一站，就不斷有海盜過來讓我練功(選有「prepare to die！」那句。)



57.練功法則：

(1)一開始挑一句還不知道如何「反唇相譏」的話來說，否則任選一句（最後四句別選，也別選劍王說過的話）。



(2)如果對方正確反擊，你會後退，甚至掉劍。但你已學到這句話，要高興才對。

(3)如果對方動口，而你的選話欄中沒有正確的話可以反擊，就選「Oh yeah？」反正一定會敗。但你又學到一句話，可以用來考別人。

(4)一直站在那裡等海盜和你交手練功。

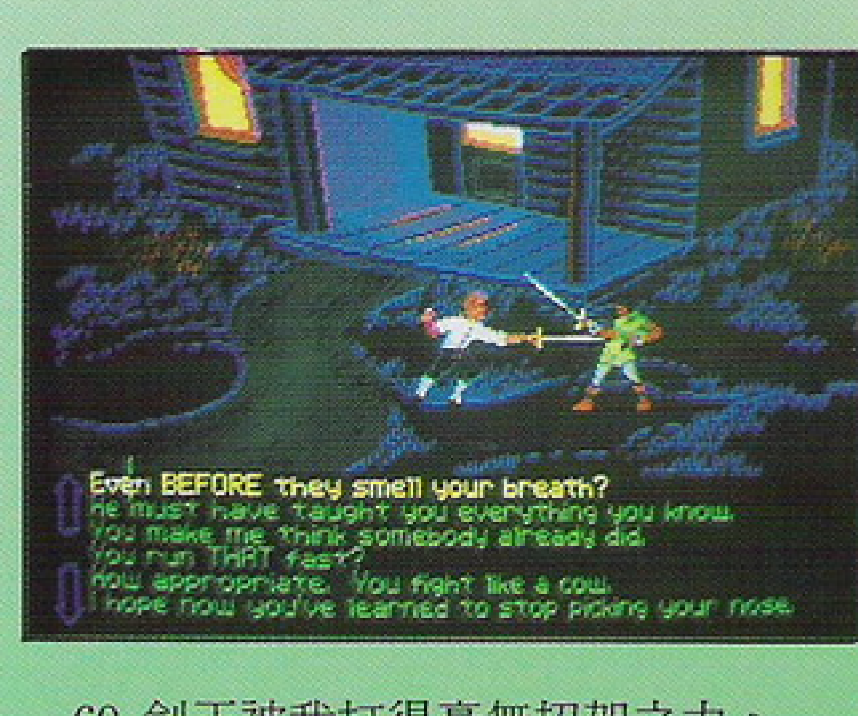


58.對話收集得差不多時，便可輕而易舉打敗海盜。然後就可找劍王比劍。



59.劍王，我找你單挑！

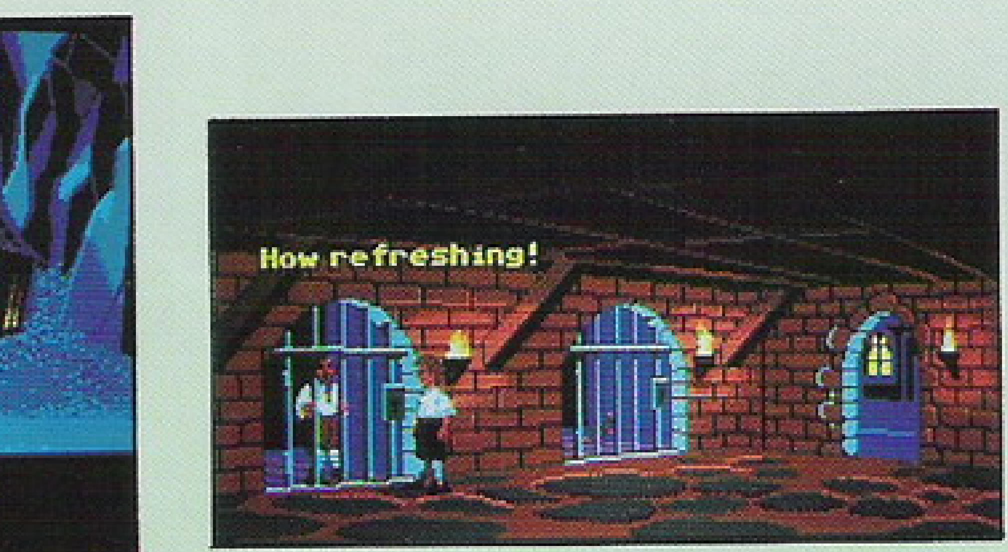
※根據附表選話反擊（海盜問話第一條和劍王問話第一條的答案同是反擊用語第一條。其他以此類推）。如果你沒收集到那個答案，則選「Oh yeah？」



60.劍王被我打得毫無招架之力。打敗劍王的證明竟是一件百分之百純棉 T 恤。



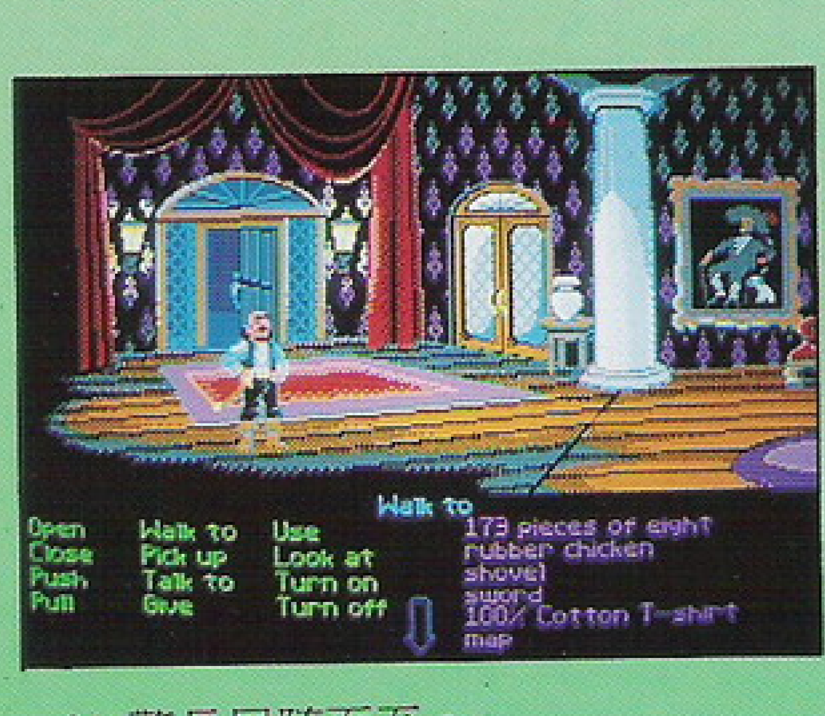
61.把花塗在肉上〈Use yellow petal with hunk of meat〉，再把肉丟給狗吃〈Give meat with condiment to deadly piranha poodles〉。



62.群狗果然盡皆倒下。別擔心，牠們只是昏睡過去罷了。



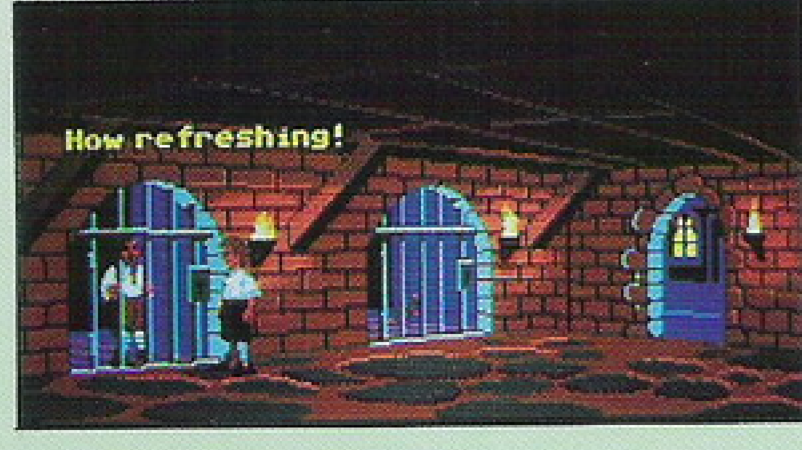
63.神像就在這房間裡。進去拿。



64.警長尾隨而至。



65.警長追進房內，一場混戰於焉展開！（喔，摔得我好痛啊！）結果是警長暫時被我關在房裡，而我需要一柄銼刀（file）開箱子拿神像。



66.先給犯人薄荷（breath mints），再問他有沒有銼刀（1）。給他驅鼠劑（gopher repellent），換得一塊餅。剝開餅〈open cake〉，裡頭赫然是柄銼刀！



67.從牆上破洞進去拿神像。



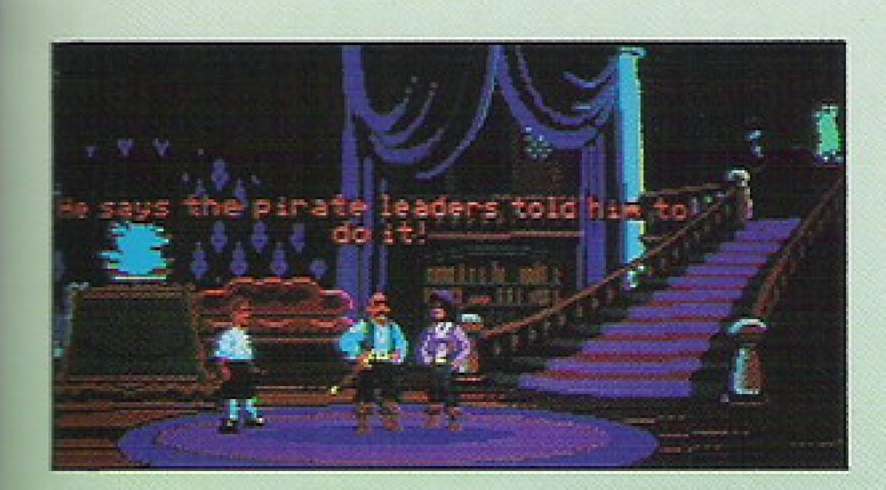
68.又是一場激戰，最後我被摔下樓梯，不過總算拿到神像了。







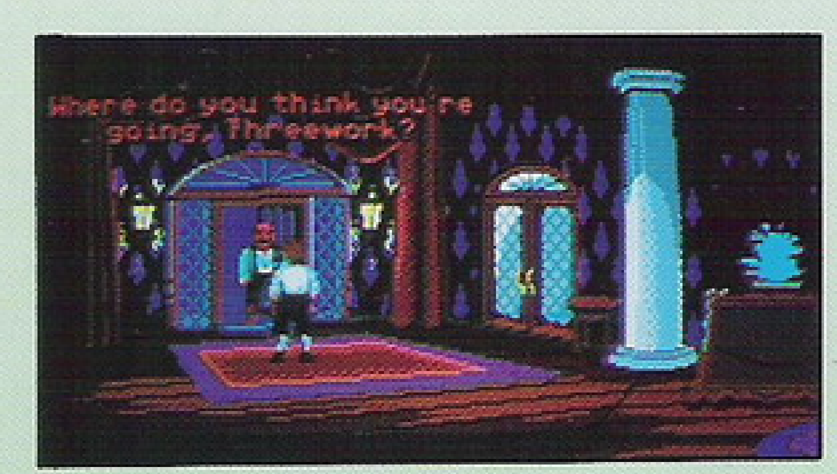
69.警長死纏不放，咄咄逼人。（ 4 ）



70.幸好女市長出面解圍。



71.好美麗的女市長！美女當前，我，我的舌頭竟然打結了（這三次對話都任選）。



72.不管怎樣，我已通過海盜頭子指定的三樣測驗，該回去找他們了。

那知道警長死纏不放，才一開門，就見到他攔在門外，跟他說好話也沒用（ 2 ），硬要我交出劍來。

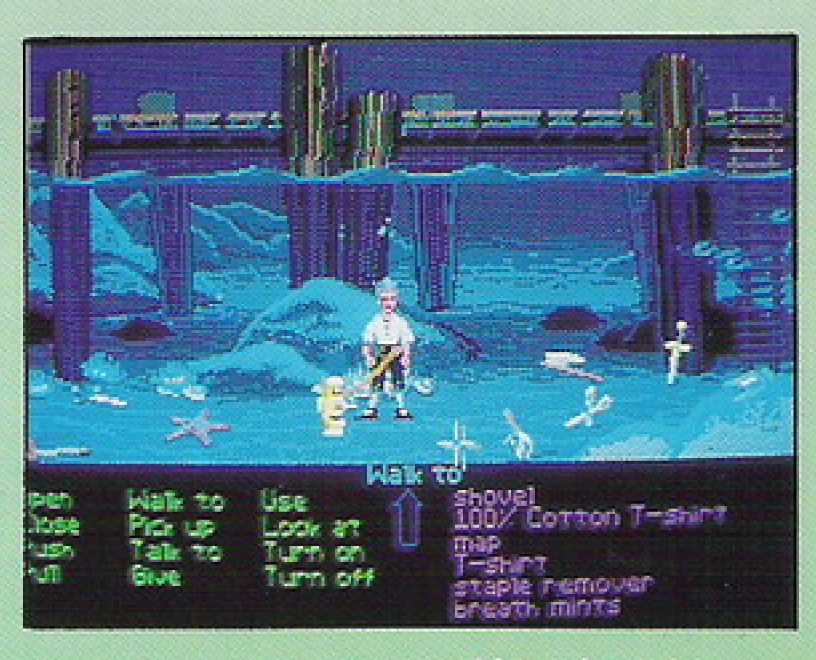




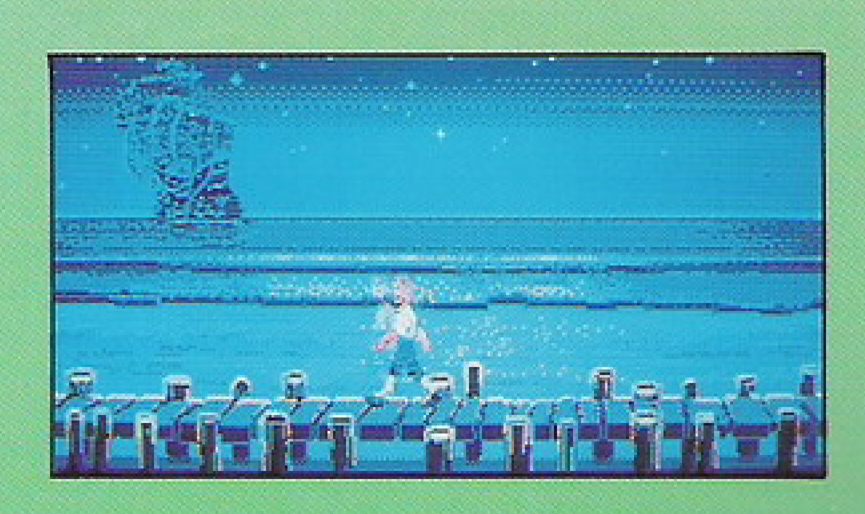
73.警長押主角到碼頭上，用繩子把他和神像繫在一起。

警長：「小伙子，你的人生路已走到了盡頭，從此再也不能在混亂島（Melee Island）上為我添麻煩了。」

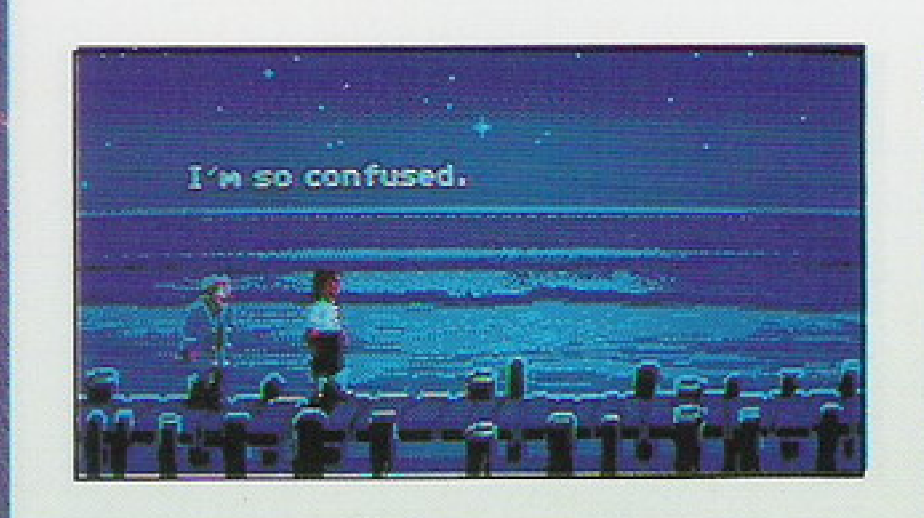
說著轉頭自言自語：「我這樁關於市長的計畫實在太重要了，眼看就要完成，絕不能冒險讓一個小毛頭妨礙計劃進行。」回過頭來：「小伙子，去做海龍王的女婿吧！」說完一腳把神像連人踢下海裡。



74.幸好我能在水裡憋氣十分鐘，不然小命休矣！撿起神像<pick up fabulous idol>，順手拾起一把劍，從木梯爬出水面。



75.哇，那鬼魅般漸行漸遠逐漸消逝的是什麼？



76.瞭望臺老人急急忙忙跑來：「市長被綁架了！她趕來這裡救你，沒想到被 LeChuck 所捉，乘剛才那艘鬼船離去，我們恐怕再也見不到她了。」

LeChuck 把市長抓到那裡去了？（2）

老人：「LeChuck 把市長抓回猴島去了。恐怕沒人有胆子上猴島救人。」說完遞給我一張鬼船長留下的字條，然後轉身離去。



77.面臨此一變故，我不禁黯然神傷：「市長，你為什麼要冒著生命危險前來救我？難道你真的很關心我的安危？當時你的心情就跟我現在一樣？市長，一切都是我的罪過，即使要獨自駕船，我也要趕到猴島救你出來！」

展開字條，上頭寫道：「你們市長現在我身邊，活得很好，正如她所願。誰敢前來打擾我們，大禍就會臨頭！」

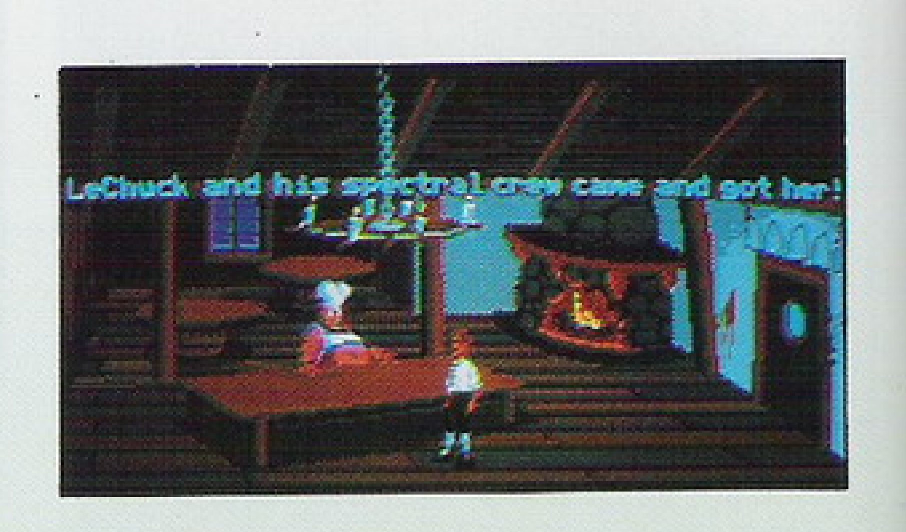
<Look at note>



78.本想找這群海盜設法救人，沒想到全不見了（把杯子全拿走<Pick up mug>。）



79.三個海盜頭子也不見了，只賸胖廚師一人趴在桌上嚎啕大哭。（把這裡的杯子也全拿走）



80.上前問個究竟（1 或 2），原來是為市長被綁架，沒有客人上門而傷心。

問胖廚師要怎麽救她？胖廚師要我弄一艘船，設法找到猴島。

哪裡可以找到船？（2）胖廚師指點我到 stan 舊船場（Smilin' Stant's Used Ship-yard），老闆是他老朋友。

問他願不願同我去救人（1），他說從前作戰受了傷，不能出海。

既然如此，這就動身前往舊船場（1）。 <待續>



軟體世界台中、高雄資訊展

資訊新知在世貿
技擊館中來過招
欲知葫蘆賣啥藥
軟體世界走一遭

採訪／陳道

台中世貿 精彩報導

起個大清早，直奔世貿中心，台中港路靠海邊！海風特別大，一股冷風直灌衣襟，不禁打了個哆嗦，硬著頭皮，繼續邁進……

到了世貿一看，不得了！人山人海，正要開始舉行開幕典禮，連忙抓起相機，直奔會場……開幕典禮完後，台中資訊展即熱情上場。

↑哇！遊戲MTV，瞧一瞧。

軟體世界台中的攤位比台北大很多，攤位中，共有8個遊戲的展示架，分為上下兩層，而在攤位外，有一面由3台28吋電視組成的電視牆，播放著遊戲畫面觀，另外在攤位內也有一台電視與連線同步播放。此面電視牆吸引了不少的民眾圍觀，而且每當播出決戰中國象棋時，每每引發不少的笑聲。

在攤位內共有8部電腦，分別展示著新遊戲，並提供3部電腦供民眾操作，而其中一部展示著繪圖軟體；同樣的，在展示決戰中國象棋的電腦前面，總是圍著一羣人，不時傳出笑聲，並指名購買，足以顯示出此遊戲幽默滿點。

↑精緻的遊戲畫面





↑軟體世界的遊戲出類拔萃

➡遊戲畫面觀



熱情報導

此外，最特別的算是一個圓柱形的展示架，其頂端擺放著**軟體世界**的註冊商標，在底下則為**軟體世界**字樣，高高聳立著，在整個會場中特別醒目，不管從那一個方向過來，都可一目了然。而圓柱中央挖空，擺放著一部連接29吋電視的電腦，獨立演出，機動展示新遊戲，並加裝MT—32，「秀」起**銀河飛將**、**決戰俄羅斯**……等遊戲，特具震撼力。

一套該買那呢？

歡迎光臨 音效洶湧澎湃

跟我來

由於開幕當天適逢星期六，所以人潮洶湧，尤其是下午時分，民衆激增，整個會場熱鬧非常，在**軟體世界**攤位內更是如此，玩家每每在展示架前駐足很久，所以在攤位內走動真是舉步維艱。

大部分都回答說：「這樣小孩子就不會老是在坊間電動玩具店流連良久，免得學壞了，而且在家裏玩也方便照顧，比較安心。」由此可見，**軟體世界**的遊戲，還是家庭教育的一大功臣呢！



發現敵機，迅速就戰鬥位置

別打到自己的人都是"自家人"

ORIGIN 強力鉅作

接下來幾天，人潮非常擁擠，好像全台中的人都集合在此地了。來會場參觀的人，很多都是全家一起出動，一些小朋友就拉著父母親吵著要買這個買那個的，這些家長，也都很開通，幫孩子選擇適合的遊戲，或請工作人員介紹。詢問這些家長購買**軟體世界**遊戲的原因，

資訊展人潮之洶湧，真是無法想像，筆者到主題館參觀時，差點沒被擠昏，連鑽都無法鑽，只能跟著人羣移動。

時光飛逝，轉眼已是最後一天，下午時分，人潮漸稀。拖著疲憊的身心，趕搭夜班車回高雄，養精蓄鋭，準備迎接高雄資訊展的來臨。

高雄技擊館 拚命報導

一大早趕到會場，由於路線不熟，折騰了老半天才到達**軟體世界**的攤位。

高雄資訊展同樣在開幕典禮後正式開演，由於技擊館的場地並不十分理想，民衆必需順著「預設」的路線，參觀過每一個攤位後，才能走出技擊館，所以位於四樓的**軟體世界**，足足等了半個小時，才見到有人上來，可真是「路途遙遠」。儘管技擊館的場地不怎麼理想，不過倒有一個好處，就是絕對不會



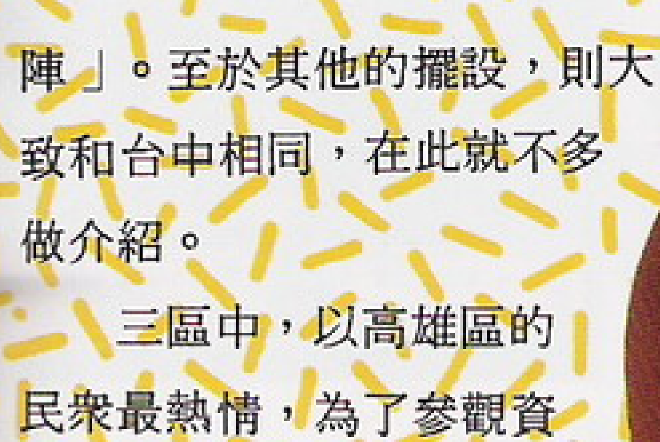
眞多天哪！人

電視牆

遺漏任何一個攤位，但也有點像是強迫參觀，希望高雄市能夠早一天擁有自己的世貿中心。

軟體世界的攤位，就三區而言，以高雄區最大最寬敞。在入口處有兩面分別由三台28吋電視所組成的電視牆，相對而立，任何一個從中間走過的人，莫不感受到其中的震撼力。

由於場地較寬敞，所以擺設了兩面遊戲展示架，彼此相對而立，使得民衆在選購遊戲方面，輕鬆了不少，不像台中，想擠都擠不進去，所以有些民衆乾脆跟工作人員指名要買那一套，由他們去「衝鋒陷



陣」。至於其他的擺設，則大致和台中相同，在此就不多做介紹。

三區中，以高雄區的民衆最熱情，為了參觀資訊展，在會場外大排長龍，人山人海，看得筆者都傻眼了，差點就打道回府，不採訪了，但身不由己，所以只好委屈的排了十幾分鐘的隊才進場，真夠嘔的了。

好玩都那麼

買啦！買啦！

楚漢之爭

加入銀河飛將的行列吧！

展覽裡"決戰中國象棋"亦獨樹一幟

人客倌，來坐

將軍抽車，哈哈！真有趣



俄羅斯。新穎的決戰

好像很好玩的樣子。

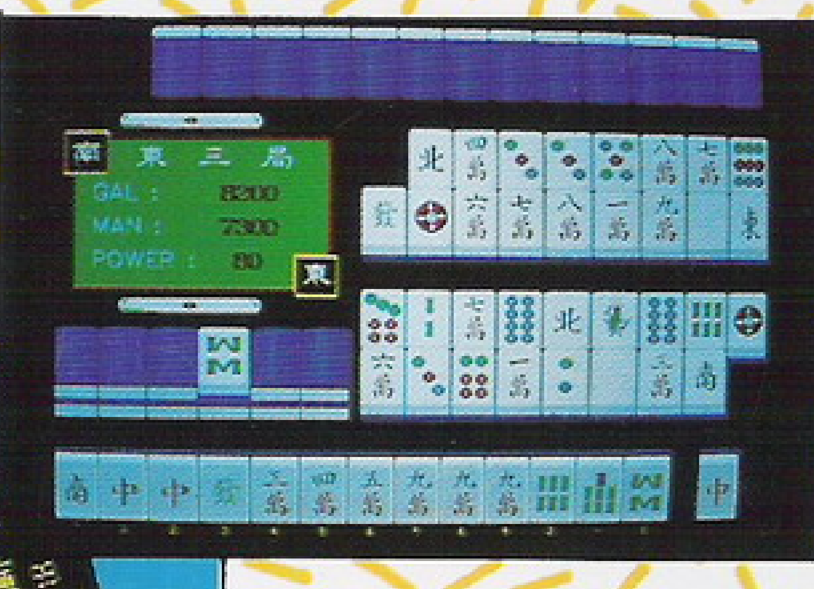
哇塞！遊戲眞多，令人目不暇給。

資訊展的最後一天，適逢80年元旦，民衆也知道再不參觀的話，就要再等一年了，所以今天民衆特別多，趕著上資訊展的最後一班列車。下午時分，人潮漸稀，為期8天的高雄資訊展，也是79年度的資訊月，緩緩謝幕……

× × ×

在此次資訊展中，以**決戰中國象棋**最受歡迎，見過的人，莫不稱讚，其次為**楚漢之爭**，號稱為中文版**三國志**，而**決戰俄羅斯**也廣受好評，也是由國人自製，後起之秀**麻雀學園**，也趕上了資訊展最後一班列車，聲勢不弱。

縱觀此次資訊展，較受歡迎的遊戲中，以金磁片獎的作品居多，由此可見，國人自製的遊戲已逐漸在市場中佔有一席之地，水準亦相對提高。國人自製之遊戲，目前正値起步階段，還在摸索當中，難免會採用移植大型電玩或取自其他遊戲的寫作背景的方法。但無疑的這些作者是藉由此法來增加寫作遊戲的功力，吸取經驗，以求能夠發展出一套獨一無二，以中國為背景的遊戲，以饗玩家。



眼睛不要看壞了

麻雀學園裡的美女是否吸引了你

所以我們應該要支持由國人自製的遊戲，給作者信心，讓他們能夠寫出更好的遊戲，造福衆玩家，您說是嗎？好了，咱們在80年的資訊展上見了！可別忘了到軟體世界館棒場哦！Bye Bye！



遊戲裡的人物可是你耳熟能詳

號稱中文版三國志的楚漢之爭吸引你嘛？

令你欲罷不能的金磁片系列——楚漢之爭，看準再買。

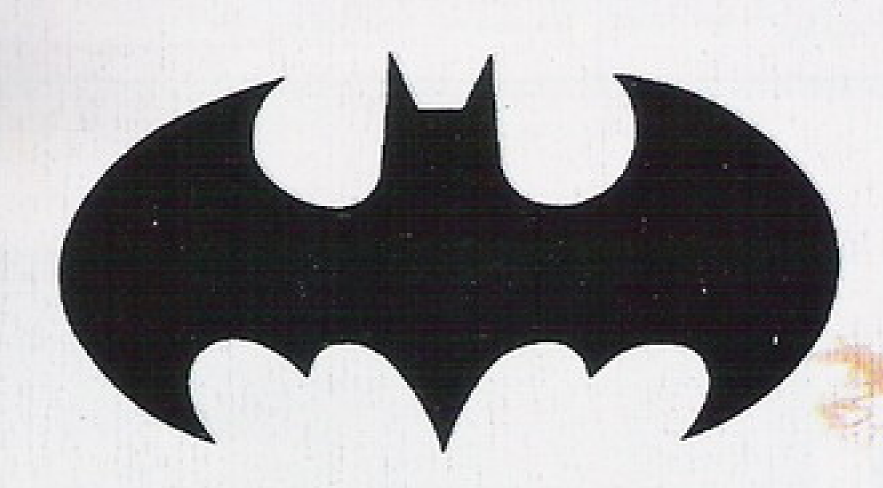
新春快報







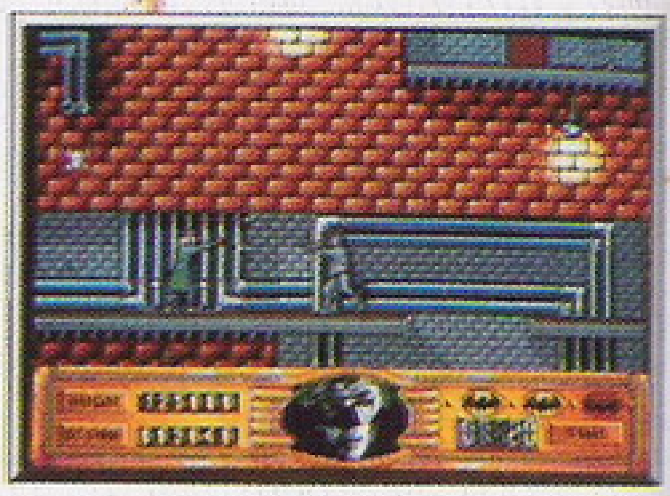


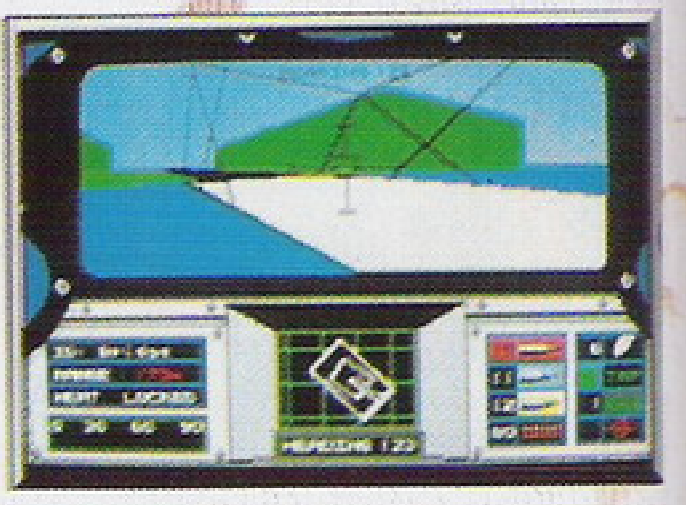






蝙蝠俠·電影版





VS

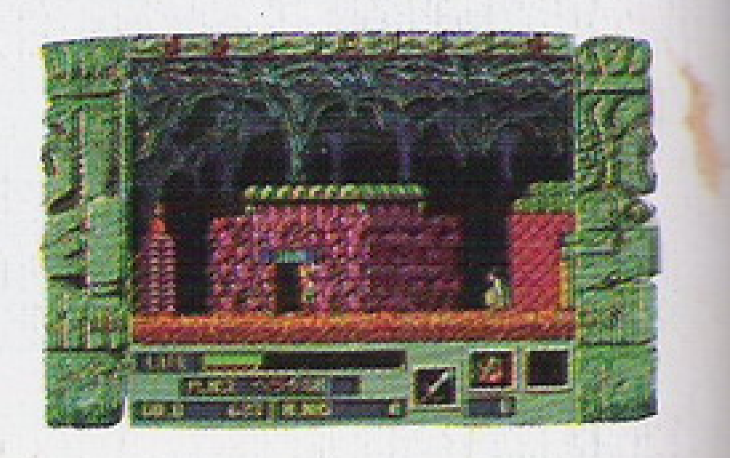
神劍封魔

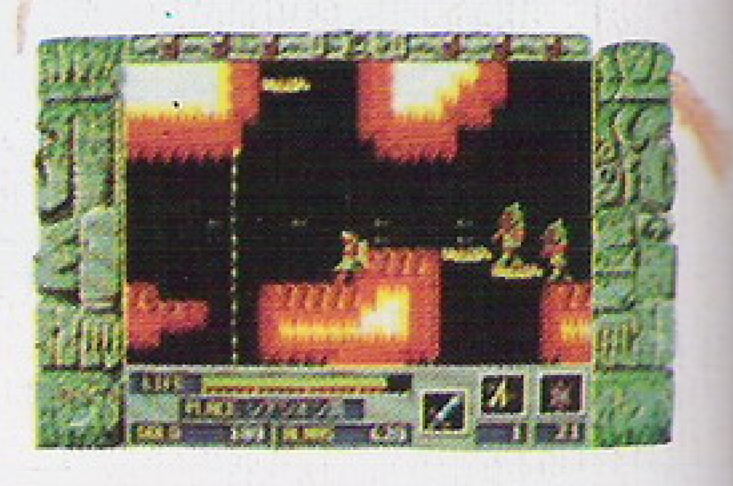












擾攘的都市迷宮
一高譚市
再度愁雲密佈、
危機四伏

素有「犯罪丑王」之稱
的小丑傑克又再度橫行
致力撥亂反正、
打擊罪惡的正義之士
一蝙蝠俠再度出擊

BATMAN

△正宗電影版蝙蝠俠　即將上片△

ocean

GÉNÉRATION 4

GAME ARTS PART OF THE SIERRA FAMILY

Zeliard

一場發生在Zeliard王國的災難
一串失落已久的九星水晶至寶
復世的魔王
和
石化的公主
遠地而來的英雄
憑
三尺青鋒
超凡魔法
將邪惡的根源
封印入無盡的黑夜

Sierra公司繼魔界歷險又一聲光俱佳的動作RPG


一分耕耘，一分收穫
經過休閒軟體開發者
不斷地辛勤耕耘後
終於在此創作貧脊的土地上
長出一株引以為傲的樹
我們稱呼它為一金磁片
它急需你們的滋潤與關注
以蔚成茁壯，以開花結果為報
請支持國人自製軟體一金磁片獎作品
魔術彩球
決戰俄羅斯
魔點
楚漢之爭
麻雀學園



親愛的讀者：

在景氣低迷的現在，您如何運用年終獎金、壓歲錢？如何以最少的金錢，做最大的投資？古有明訓：坐擁金山銀山不如一技在身。因此，訂閱倚天雜誌是您最有價值的自我投資。

原因是：您現在只要花1500元，就可得到下列三大好處！

1.掃瞄國內外資訊，透視電腦最新技術。

《倚天雜誌》每月報導世界最新資訊，介紹軟體設計原理與觀念，探討熱門資訊話題，是一本囊括中文電腦到世界資訊的專業雜誌。

2.掌握自己的未來。

電腦化是時勢所趨，如果您任職工商界、資訊界，甚至還只是個莘莘學子，透過《倚天雜誌》深入的報導，專業工程師精闢的解析，都足以使您成為各行各業的資訊精英，開拓自己美好的前程。

3.馬上訂閱可獲得OAMATE普及版一套。

您現在訂閱《倚天雜誌》，即可獲得價值500元的OAMATE普及版一套。由於元月份我們推出好采頭 一訂《倚天雜誌》送OAMATE 的活動，讀者們反應熱烈，為加惠更多喜愛《倚天雜誌》的讀者，特將此活動延續至二月份，但我們的贈品數量有限，送完為止，敬請把握，以免向隅。

倚天雜誌

新春賀喜

■ 倚天雜誌加強訂閱服務，大台北地區專人送書收款，歡迎來電洽詢，訂閱專線：(02)731-6988鄭小姐

■ 劃撥訂閱，均需二至三個星期處理。

倚天雜誌

台北市復興南路一段76號2F之1
電話：02-7316988　傳眞：02-7500804
劃撥帳號：10651601
劃撥帳戶：倚天資訊股份有限公司

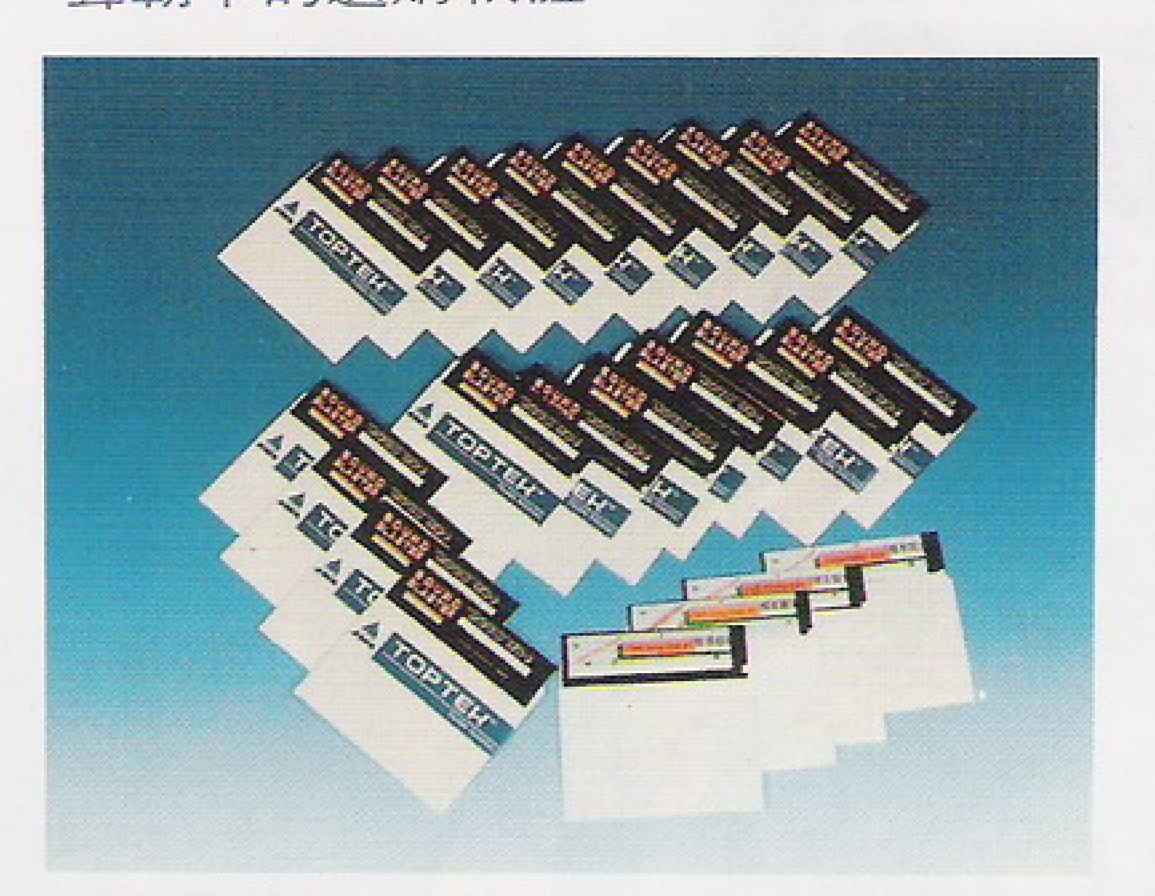
SOUND BLASTER CARD

聲霸卡

聲霸卡：語音卡＋ADLIB魔音卡＋MIDI卡＋GAME I/O+C/MS音樂卡(需另購IC CHIPS)＋衆多支援軟體…

24聲部立體Hi-Fi音效 ……創新電腦琴演奏及伴奏……………
數位化語音錄放系統………玩音效GAME及接頭……
自然原音重現……連接MIDI樂器…………卡拉OK伴唱帶字幕

聲霸卡的選購軟體



聲霸卡Ver1.5的標準包裝



①可配合ANIMATOR及其他軟體製作生動的語音簡報系統及製作語音教學軟體(CAI)最佳的工具等。
②聲霸卡完全和ADLIB相容，所有音效軟體都可以玩效果更佳，立體＋語音輸出。
③可配合國外FM及MIDI編曲、作曲軟體，(以五線譜編曲或作曲)如VME、MUSIC、SPJR、SP4.0及SPG4.0…等，效果奇佳，可作爲學校或個人學習音樂創作的最好工具。

聲霸卡擁有：

- 語音合成功能
- C/MS原有的12聲部立體合成音樂(必須另購C/MS IC CHIPS才有此功能)
- 11聲部FM樂器音效，並可自行製作(ADLIB＊完全相容)
- 數位化聲音輸出
- 數位化聲音輸入
- DMA(直接存入)及減少硬體壓縮，可節省CPU的時間及記憶容量
- 標準規格PC搖桿接頭
- 連接MIDI樂器的標準接頭
- 含功率擴大器及麥克風插座
- 立體音效擴大器含音量控制
- 可被世界上最大的音效及語音軟體支援
- 附帶軟體項目有：神奇支援電腦琴／會說話的鸚鵡／語音錄放系統／語音合成及心理醫師範例軟體
- 聲霸卡(SOUND BLASTER)可插入任何擴充槽在您的IBM PC、XT、AT、386、PS/2(25/30)、Tandy(except 1000EX/HX)及IBM相容的電腦中皆可。

系統配備：
①最少512KB記憶容量
②DOS 2.0版以上
③CGA、MGA、EGA或VGA相容板子皆可。

標準包裝：(全國統一售價NT$6,950)
①SOUND BLASTER聲霸卡界面一片
②FM神奇電腦琴彈奏軟體(FM INTELLIGENT ORGAN)
③會說話的鸚鵡軟體(TALKING PARROT)
④語言製作錄放軟體(VOXKIT)
⑤語音合成及心理醫師診斷範例軟體(SBTALKER & Dr. SBAITSO)
⑥內附4片5¼″及2片3½″軟體磁片
⑦說明書及保證書
⑧一條Cable(接喇叭用)

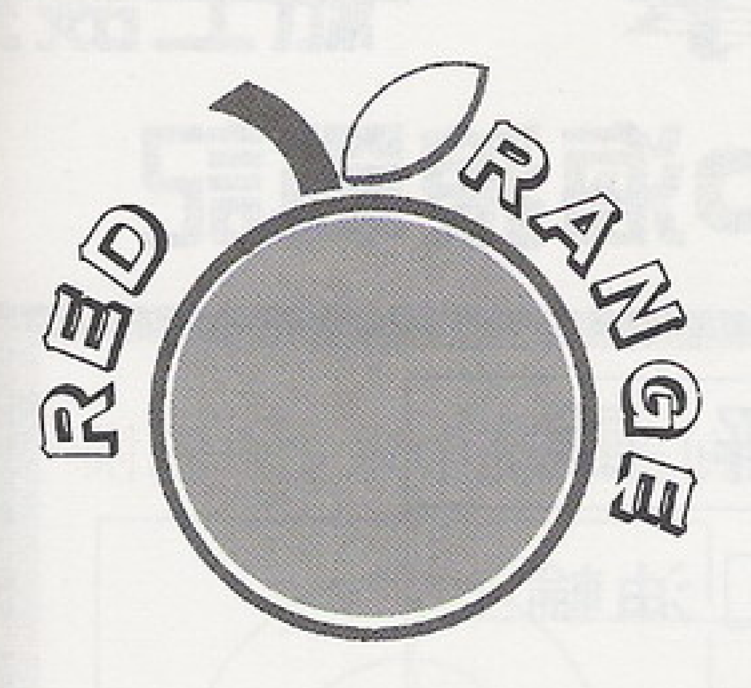
IBM is registered trademark of International Business Machines INC.
Adlib is a registered trademark of Adlib INC.
Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation

台灣總代理
勤益電腦股份有限公司
台北市南港區東新街34巷18號3F
電話：(02)7830887(8線)7831673・7831681
傳眞機：(02)7854223・7831417
門市部：台北市安和路22號
Tel:(02)781-5368

歡迎洽購，衆多新進口支援 聲霸卡軟體，或詢寄選購品目錄



基隆市
安可電腦 032-270290
台北市
中視文化 02-7516031
安和門市 02-7815368
萬堃電腦 02-3218358
正揚電腦 02-3971461
捷宇電腦 02-3832673
立衆電腦 02-3314215
全亞電腦 02-7773654
新音電腦 02-3316243
巨功科技 02-3944407
全國電子 02-3315365
立群電腦 02-7711191
浩然電腦 02-9345042
飛達資訊 02-3973850
德寶電腦 02-3911371
久久電子 02-3315617
景佳電腦 02-3973802
順發電腦 02-3218620
理寶音樂 02-5020844
雷斯科技 02-3148217
新莊市
明玉資訊 02-9937331
板橋市
展群資訊 02-9582212
協陞資訊 02-9670219
土城鄉
資盛行 02-2603257
中和市
漢琦電腦 02-9410955
永和市
雙和資訊 02-9285739
桃園縣市
上群電腦 03-6708977
達訊科技 03-3261665
盟興資訊 03-3389256
聯開企業 03-3374506
中壢市
高德企業 03-4227922
新竹縣市
旭佳資訊 035-312277
利基資訊 035-950339
群霖資訊 035-338211
宜蘭市
漢諾資訊 039-331003
日新電腦 039-517123
台中市
邁克電腦 04-2238540
德寶電腦 04-2276958
常佑資訊 04-2614718
添議資訊 04-3252066
台灣艾迪克04-2520005
智開科學 04-2227498
智新電腦 04-2543105
龍軒電腦 04-2221275
經濟電腦 04-3722679
凡門資訊 04-2521014
紳飾電腦 04-2265635
沙鹿鎮
三大電腦 046-626102
龍井鄉
光億資訊 04-6318109
清水鎮
龍盟資訊 04-6220676
彰化縣
一泰電腦 048-810228
德利企業 048-922189
雲林縣
斗六電腦 055-336291
嘉義市
津寶資訊 05-2223472
台南市
象泰電腦 06-2385133
裕富資訊 06-2241795
祐衡電腦 06-2655877
匠九資訊 06-2280067
誼諾電腦 06-2697117
台南縣
森裕資訊 06-7831712
高雄市
時誠電腦 07-2114404
旭泰科技 07-3352114
統立電腦 07-2111287
鳳山市
總源電腦 07-7479327
岡山鎮
劍橋資訊 07-6212280
台東市
北松企業 089-335398
花蓮市
新風電腦 038-336007
花蓮縣
清松資訊 038-888050
屏東縣
維青電腦 08-8353569



紅橘子資訊

新開幕大請客

二月一日正式開幕

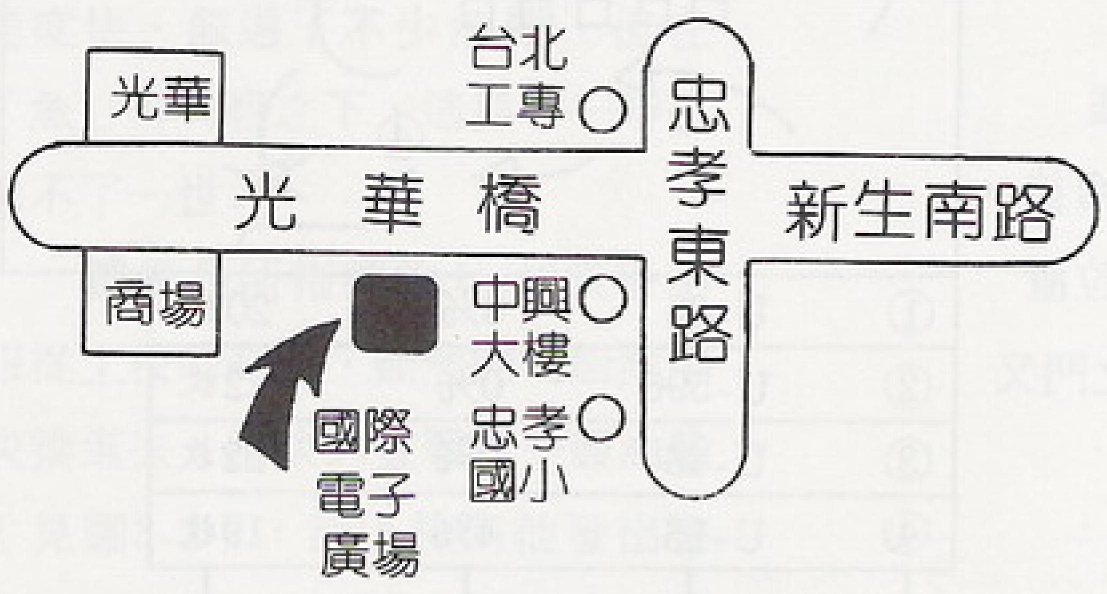
爲了與您分享開幕的喜悅，特舉辦下列活動

★凡持截角至紅橘子， 免費 打大型電玩一次，或 免費 交換任何卡匣一次(時間二月9日～11日共三天)

★軟體世界各PC GAME全 八折 。

服務項目

- 全國最高價現金買取中古卡匣、SNK、SEGA、PC、任天堂及各式主機……
- SEGA、PC 超級任天堂卡匣，交換一律80元。
- 特設中古超市，您自己定價自己寄賣。
- 各式新卡，免費試玩再買。
- 亞洲電腦特價、及電腦週邊。
- 各式卡匣出租。
- 可用郵政劃撥方式寄賣，或收回中古產品。



地址：新生南路一段6號地下二樓32室
(光華商場旁)國際電子廣場地下２Ｂ
TEL：(02)3974732





從海底出擊——Deep海狼戰記

紙上談兵

圖形解說

□ 貨輪　▭ 油輪

▷ 驅逐艦　╳ 被擊沈

▶ U式潛艇

/Joe

自第二次世界大戰爆發後，由德、日、義這三個軍事強國所組成的「軸心國」，假藉反共的名義，不斷的對外國侵略。1939年，英、法兩國先後向德國宣戰。1940年，法國向軸心國投降。英國雖然也陷於慘敗的窘境，但為了制止德國納粹的野心，英軍堅守著自己的國土，最後得到法、美等國軍火上的援助。希特勒為了讓英國早日投降，不僅派出空軍對英國本土日夜實施疲勞轟炸，並極力設法截斷美國對英國的軍事補給線……

一、大西洋上

時間是1941年的某日，4艘德國的Ⅶ型U型潛艇正在北大西洋的海域巡弋著。這群海狼的總指揮官——沙勒屈特上校（見附圖A）

附圖A：各艦艦長一覽表

艦　名	艦　　長　　名
U-83	司特爾貝格中校
U-596	史契列夫中校
U-48	霍希堡中校
U-25	沙勒屈特上校

，正為了尋不著半隻獵物而發愁，「這一路上若是再沒有收穫的話，就直接回基地待命算了。」正當湧出這般念頭的時候，由總部傳來的一份命令，正被打字機一行行的列印出來：

MISSION：DEEP

■一支大規模出航的補給艦隊，已在冰島東方截取到他們的行蹤。所有的U艇現在開始進行「接觸——攻擊」。發揮你們許久未用的應變能力，並把他們全數擊沈！

二、部　　署

接到命令後的沙上校，趕緊將同時傳送過來的資料地圖攤在桌上，聚精會神的端詳起來，之後，並與另三位艦長迅速的溝通、討論，最後規劃出我軍的部署位置及攻擊路線：

U-83：直接攻擊油輪及運輸艦

U-596：沿巡弋路線直進並攻擊所遇船隻

U-48：切入船隊攻擊之後繞至外側攻擊

U-25：攻擊驅逐艦

各U艇接到命令後，都奮勇的趕往部署位置就位，這表示地獄之門又即將開放了。

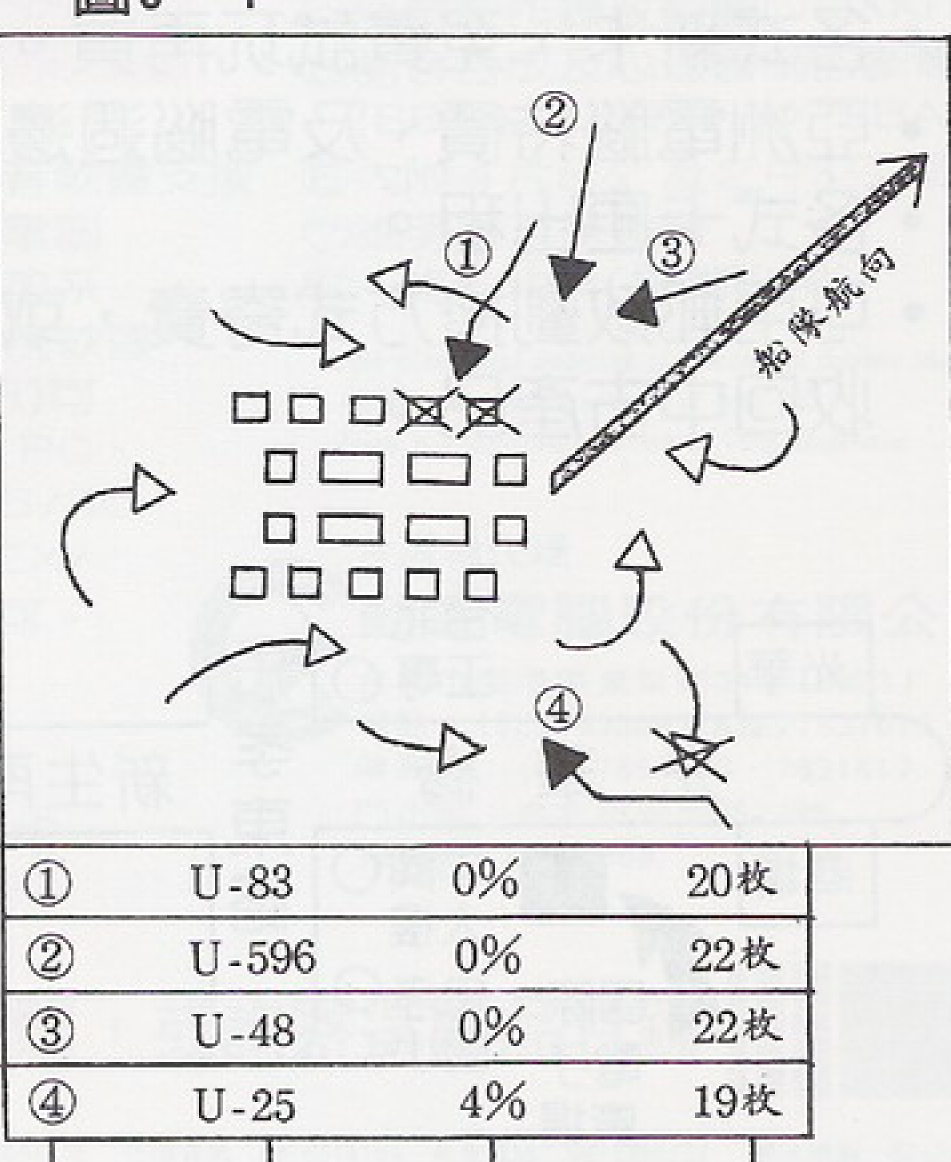
三、激　　戰

看似平靜的海面，無時無刻不在搖盪著，深藍色的海水面下，似乎也隱藏著未可預卜的危機。

時正值夜晚，正是海狼最愛出來覓食的時刻，4艘潛艇已神不知鬼不覺地埋伏在船隊的航線前方，靜待那大肥羊自個兒送上門來。時間一點一滴的過去，戰役即將展開……

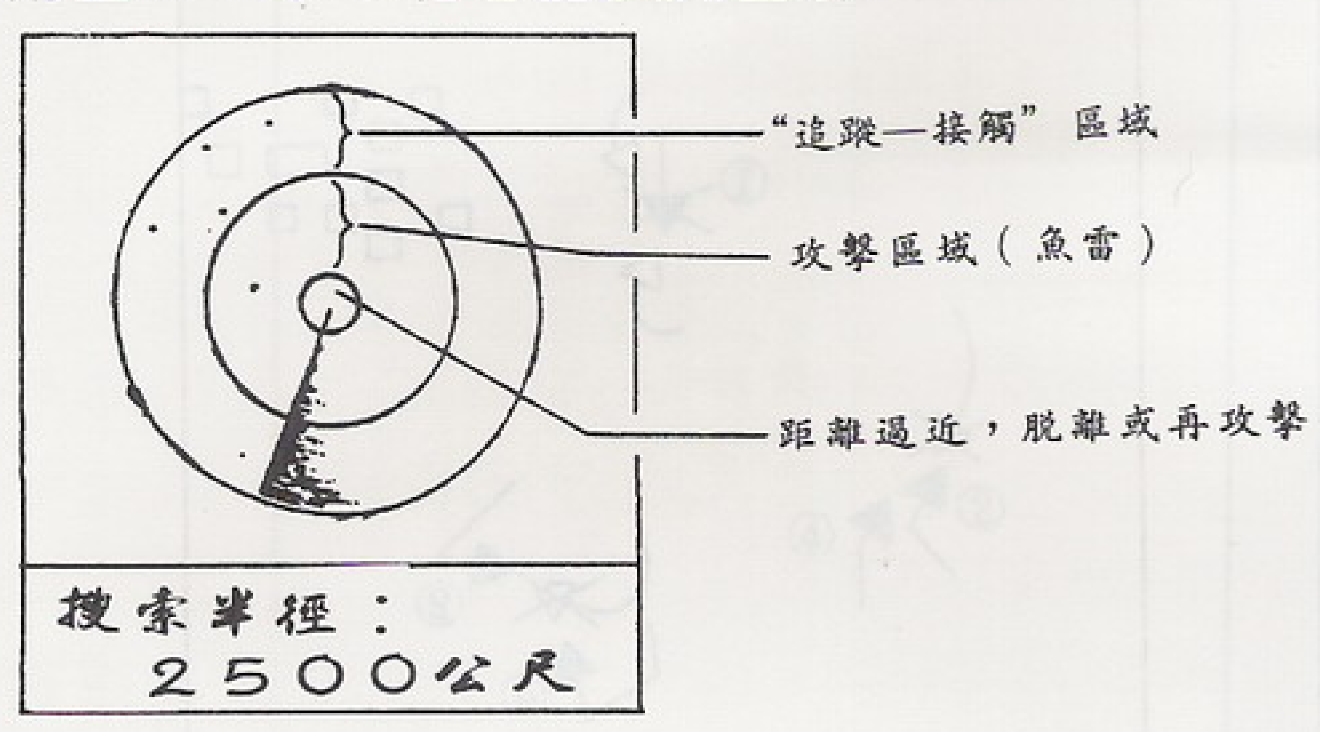
沙上校所指揮的U-25身先士卒，對驅逐艦開火，接著，U-83避開驅逐艦的搜索向船隊中央的船隻攻擊，U-48、U-596也陸續的加入攻勢（參考圖3-1）。

圖3—1



編號	艦名	損傷率	魚雷存量
①	U-83	0%	20枚
②	U-596	0%	22枚
③	U-48	0%	22枚
④	U-25	4%	19枚

附圖Ｂ：水中聽音器偵測圖解



各艘潛艇的艦長都目不轉睛的注視著水中聽音器的訊號（見附圖B），在一片漆暗的環境中，它就如同眼睛和耳朵般的重要。

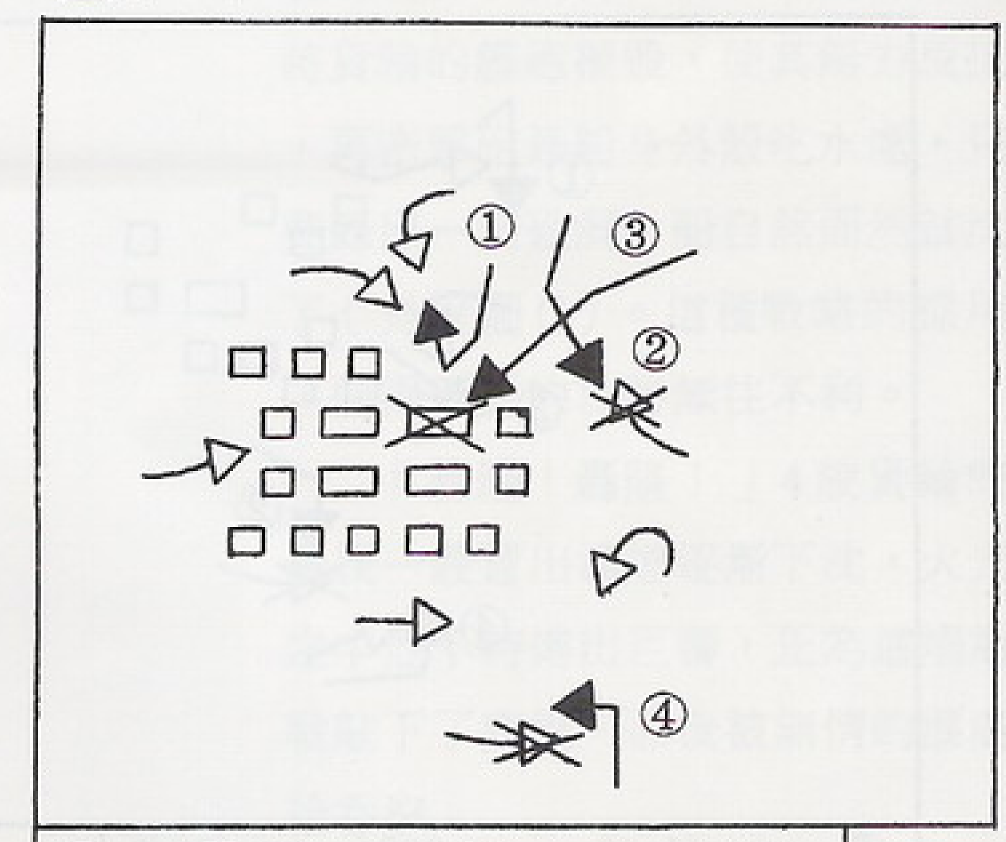
二分鐘後，擊沈了二艘貨輪、一艘驅逐艦（見圖3-1），U-25也因深水炸彈受了點傷，但並無大礙。這時，驅逐艦已開始嚴密搜索，對潛艇全力反擊。

沙上校警覺到，若不先將難纏的驅逐艦給幹掉，要消滅運輸船隊有如虎口拔牙。因此，上校立刻通知另三位艦長，並下令道：「各艦注意！各艦注意！儘速擊沈範圍內的驅逐艦，不要放過任何一艘。」但海面上的驅逐艦們也不是省油的燈，雙方你來我往的激鬥著，死的死、傷的傷。

U-83、U-596、U-25都拚命的向驅逐艦打出魚雷，驅逐艦賴著其速度快，躲過了不少危機，但在「魚」群夾殺之下，逃得了一時也逃不了一世。

霍艦長所指揮的U-48似乎不服從上校的命令，斷然的向船隊中央摸進去，很快的並擊沈一艘油輪（見圖3-2），沙上校向他發出警告，但並不強制執行，因為人人都自身難保，亦無暇他顧。

圖3－2



①	U-83	0%	17枚
②	U-596	2%	19枚
③	U-48	0%	21枚
④	U-25	6%	16枚

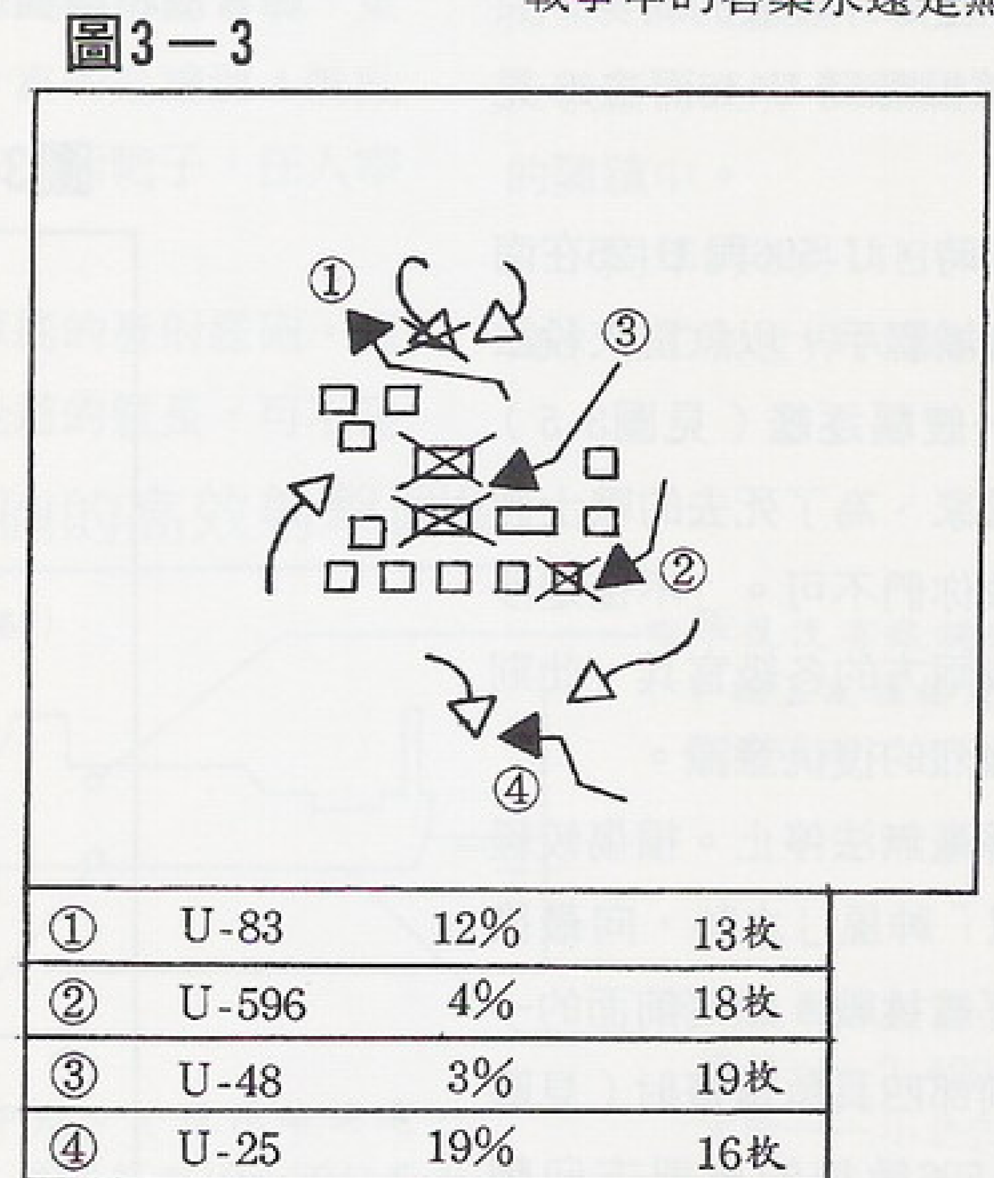
「還有5艘驅逐艦嗎？」沙上校算著空照圖上的光點一面自問著。這時U-25為了溜出深水炸彈的重圍，已潛至200公尺的深度，U-596火速趕來幫U-25脫困，順道宰了一艘貨輪（見圖3-3）。

這時，隻身衝入船隊中央的U-48又接連的打下二艘油輪(見圖3-3)。尾隨在船隊後方護航的一艘驅逐艦見狀，馬上跟住U-48的上頭，打轉，並猛拋深水炸彈，使艇身嚴重受創。

霍艦長判斷出「此時逃脫也來不及了，不如來個速戰速決，一決勝負。」

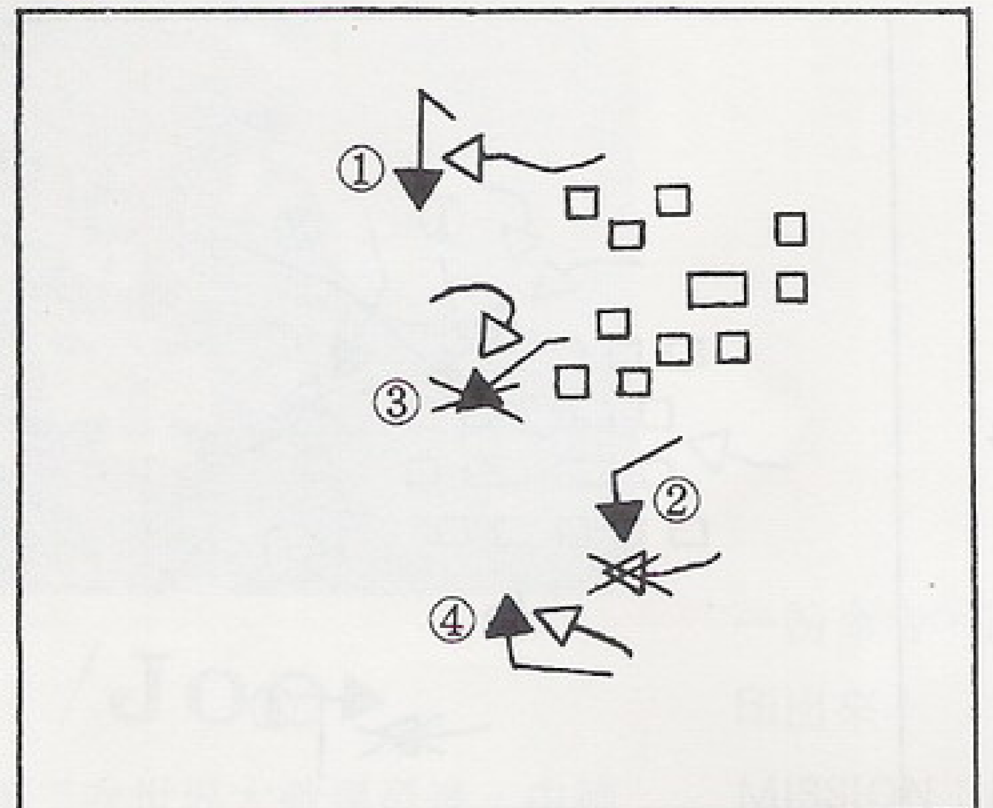
U-48再度升至14公尺，左左右右的變著航向，欲進入一個適當的發射角度。豈料，魚雷尚未發射，卻因身中太多深水炸彈而率先陣亡（見圖3-4）。是霍艦長的判斷錯誤呢？還是敵人的攻勢威猛？在戰爭中的答案永遠是無解的。

圖3－3



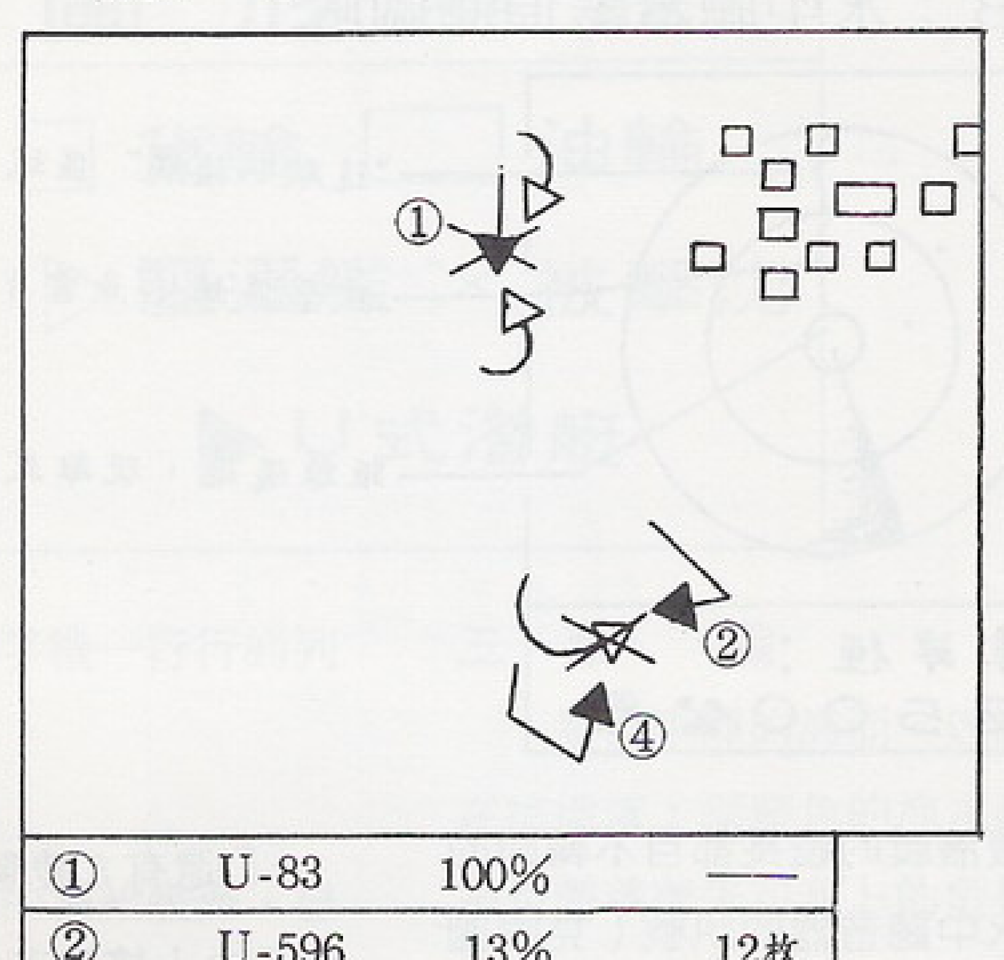
①	U-83	12%	13枚
②	U-596	4%	18枚
③	U-48	3%	19枚
④	U-25	19%	16枚

圖3－4



①	U-83	26%	13枚
②	U-596	9%	14枚
③	U-48	100%	——
④	U-25	37%	11枚

圖3－5



①	U-83	100%	——
②	U-596	13%	12枚
④	U-25	41%	10枚

U-48陣亡的訊息傳到沙上校的潛艇上，上校的表情顯得很悲傷又有點兒生氣似的，「他一向都很小心的，怎麼會……哎……！」

迫使U-48葬身海底的那艘驅逐艦，欲罷不能，又掉頭搜索到U-83的蹤跡。U-83才剛剛脫離前一艘驅逐艦的「鐵筒」攻勢，全艇官兵驚魂未定，又遭到後一波凌厲的侵襲，承不住爆炸震波的船身，只得帶著一絲恨意隨U-48而去（見圖3-5）。

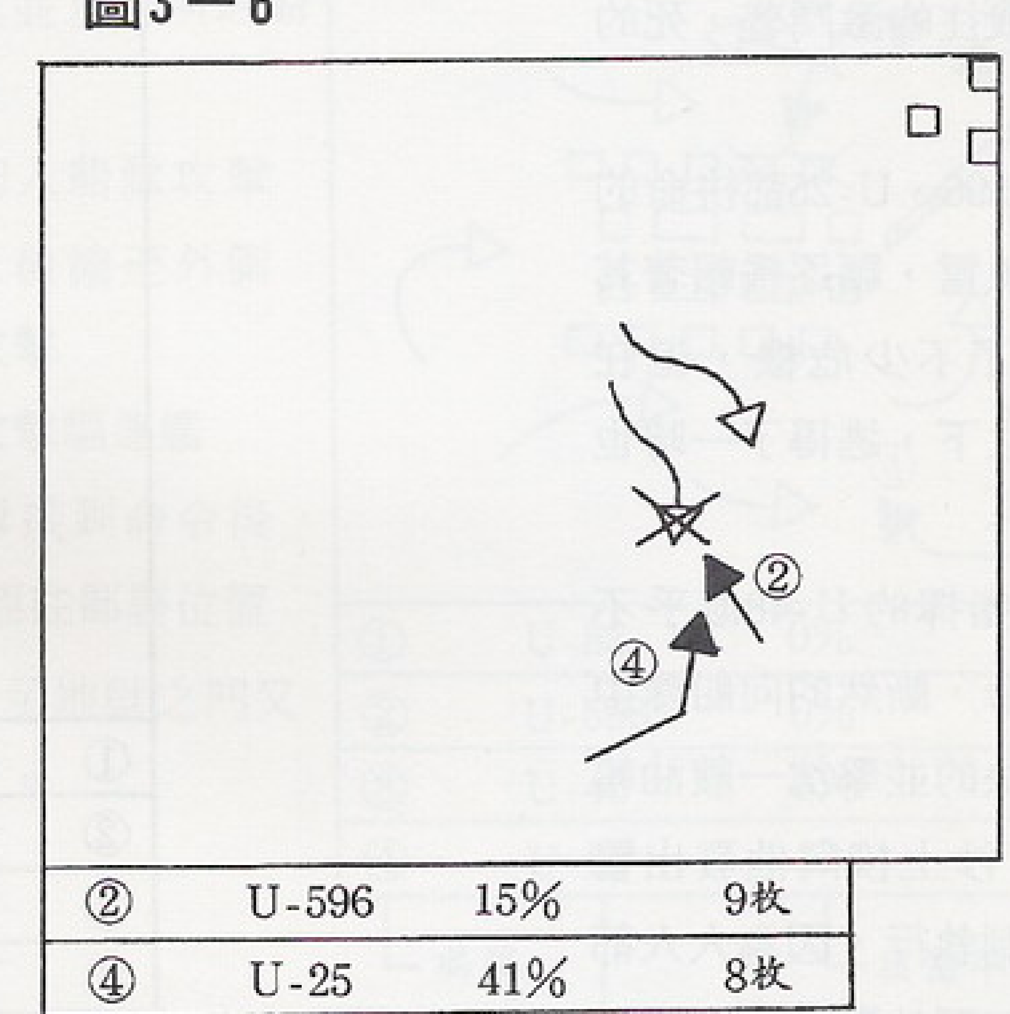
約當同時，U-596與U-25在南方不遠的海域聯手，以魚雷夾殺法亦擊沈了一艘驅逐艦（見圖3-5）。「為了國家、為了死去的戰士們，我非打敗你們不可。」不僅是沙上校，敵我兩方的各級官兵，此刻正高張著強烈的復仇意識。

戰鬥絲毫無法停止。損傷較輕的U-596以「神風」之勢，向最後的兩艘驅逐艦挑戰。鎖定前面的一艘後，將前部四具魚雷齊射（見圖3-6），U-596敏捷的再把方向轉至60度，再鎖定遠處的另一艘，又送出四枚魚雷（見圖3-7）。被這樣的「魚」群追趕，兩艘驅逐艦想必難逃死劫。果然，經20秒、40秒左右，分別傳來好幾聲爆炸聲，不用說，兩艘驅逐艦全葬身「魚」腹，算是替U-48、U-83倆報了仇。期間，U-25也射出了兩枚，但都沒有命中。

趁著潛艇與驅逐艦廝殺、混戰之際，那群10艘僥倖的運輸船隊，依然朝著東北的航向「開溜」。

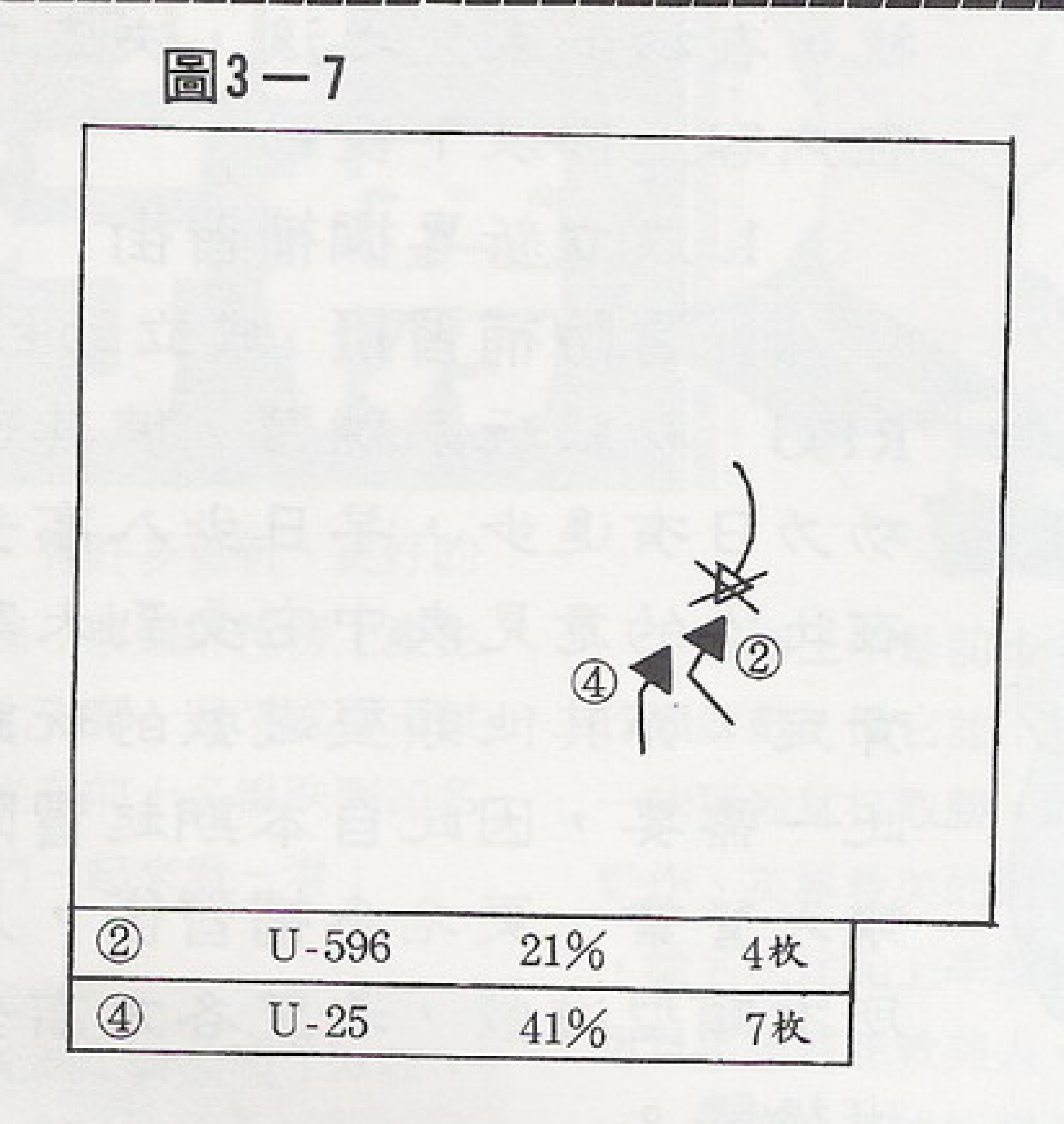
沙上校的表情仍然很嚴肅，即使驅逐艦隊全被我方殲滅了。「還能作戰的潛艇、保持聯繫，不可懸懈。」上校明知只有他和史艦長的潛艇還在而已，還故意這樣講，無非不是想激勵點士氣。兩艘潛艇稍做整備後，一併的朝東北方向追去。

圖3－6



②	U-596	15%	9枚
④	U-25	41%	8枚

圖3－7



②	U-596	21%	4枚
④	U-25	41%	7枚

四、追　　擊

兩艘潛艇皆浮出海面，切換成柴油引擎來推進，速度降至¾速，不慌不忙的追去。

「由於船隊的速度並不快，即使我們不開全速也能追得上，最重要的一點是：潛艇必須利用這段時間來充電，以應付下一波的戰鬥。」沙上校頻頻點頭，也很贊同史艦長上述的見解，並補充說道：「而且，那些商船本身，只有艦砲可供自衛，我們大可不必著急。」兩位艦長「老神在在」的交談著……

潛艇戰的確是一種時間上的消耗戰（至少現在是）。蘑菇了近一個時辰，才追上那一船隊。兩艘潛艇早已潛入潛望鏡深度，一聲不響的靠過去了。

「船有11艘，魚雷合計11枚，若一枚中一艘的話……那麼……嗯！」

是的，若能如沙上校所估計的，那這場仗便能很快就結束的，但事實上那有那麼好狗運的。船隊採取Z字形航法，只要一偏個頭，魚雷就可能擦身而過，這種誤差也必須計算在內。

待11枚魚雷全送出去後，海面上還發現4隻漏網之魚在奮力的游著。

「上校，沒魚雷了怎麼辦？」

「涼拌！這還用問，難道要用撞的嗎？」

兩位艦長彼此開著玩笑……。

五、喪　　鐘

兩艘潛艇各別從船隊兩側浮出，迅速的發射了艦砲，又從從容容的潛入海中。如此時乍隱乍現、東躲西藏的戰術，真的是讓那4艘亂了陣腳的貨輪成了活靶子，任人宰割。

縱使只是單純的發射艦砲，這兩位作戰經驗老道的艦長，可不是看到目標就亂射一番。他們總是先將貨輪的艦砲摧毀，使其無力反抗，再密擊砲轟船身外殼吃水處，只要轟出一個破洞，船自然而然就沈了（見附圖C）。這種戰略的採用，使得潛艇的攻勢無往不利。

「轟隆！轟隆！」4艘貨輪的最後一艘冒出濃煙逐漸下沈，火光之中並不時傳出巨響，正為這場海戰敲下了喪鐘，而後被無情的浪濤給吞沒。

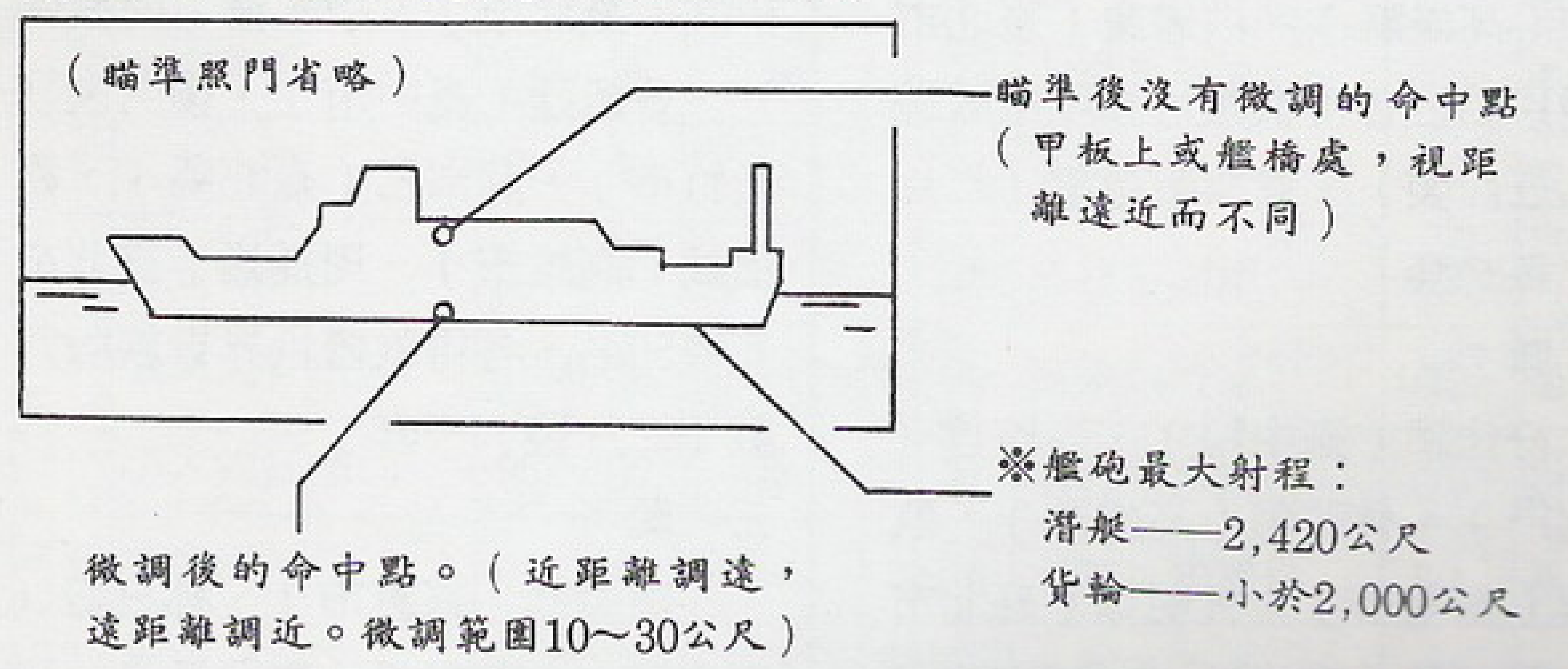
海面搖盪依舊、星光閃爍一如往常。U-25和U-596在收到總部拍來的祝賀電文後，緩緩的踏上歸程，兩艘潛艇在廣闊的海面上航行著，好像什麼都未發生似的，只是看起來有點兒寂寞的傷感……。

像這樣的戰爭還有一直持續下去嗎？

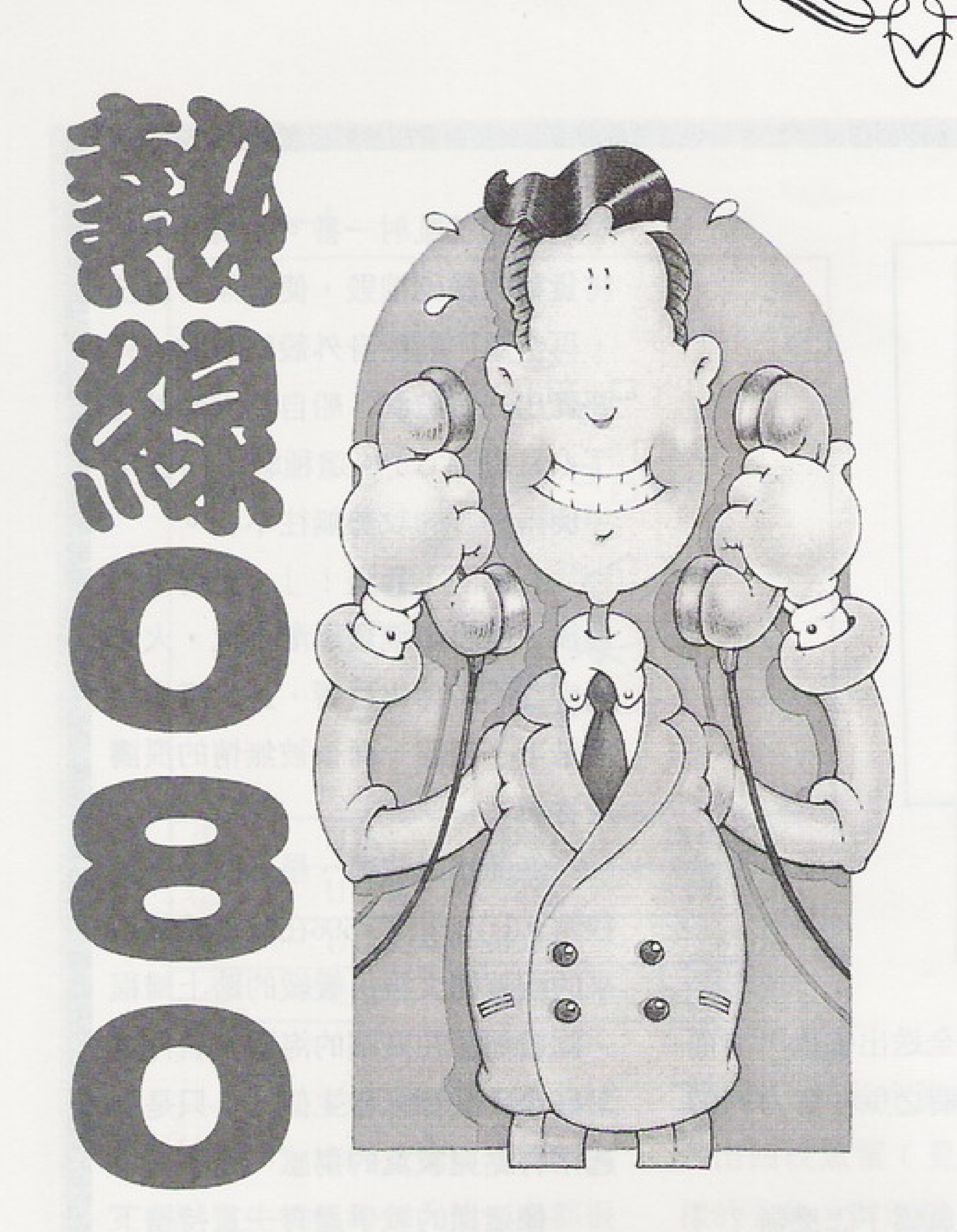
1942年末，中、美、英、俄開始對軸心國大舉反攻。1943年9月，義大利向盟軍投降。1945年5月7日，德國乃因盟軍的重重包圍而宣布投降。叱吒一時的海浪U式潛艇，早已因盟軍先進的反潛科技及戰術而瓦解，漸漸被拋棄在歷史的陳蹟中。

同年的8月14日，日本宣布投降，第二次世界大戰亦宣告結束。

附圖C：艦砲的高效射擊圖解



熱線080



本刊在第21期發佈讀者意見調查抽獎活動後，收到諸多建言，對於增頁後首次意見調查，編輯部甚為重視，在初步彙整之後，決定自本期起在內容上作以下變動：

1. 成立新專欄補習街

冒險補習班 成立的目的在為RPG 初級玩家補習，使其玩GAME功力日有進步，早日步入高手之林。在此次的意見表中它受到大家的熱烈肯定，而其他類型遊戲的玩家也提出此一需要，因此自本期起**冒險補習班**擴大營業，更名為**補習街**，內容涵蓋所有類型遊戲，希望各方高手來此開班授課。

2. 解散RPG俱樂部

由於**怪物寶典**（**每期一怪**）、**啊嗟裝備店**宣告結束，**冒險補習班**又擴大為**補習街**，所以**RPG俱樂部**宣告解散，不過**華山論 GAME** 和**出槌大法師**兩專欄仍舊保留。

第21期 讀者調查 中獎名單

特　獎：

黄傑笙（嘉義縣）、張家榮（臺南市）、趙祖壐（臺北縣）、鄭國書（臺北縣）、林家豪（高雄市）、陳威盛（臺北縣）、吳彥璋（臺南市）、張建賢（桃園縣）、李文和（高雄縣）、洪忠慶（臺北市）等10名，各得軟體世界珍藏版遊戲（三片裝）、貴族版遊戲（二片裝）各一套

頭　獎：

符仕穎（臺中縣）、高啓哲（臺北市）、林祐彰（高雄市）、歐慧蓉（臺南市）、林明璋（臺北市）、張瑞興（高雄縣）、陳志龍（桃園縣）、王致平（臺北縣）、吳明憲（臺北縣）、蘇俊傑（基隆市）等20名，各得軟體世界珍藏版遊戲（三片裝）一套

二　獎：

秦維駿（臺北縣）、陳聰德（高雄市）、張元郁（臺北縣）、王少文（臺北市）、胡永濬（南投縣）、曾凱廷（臺中市）、楊明俊（新竹市）、蘇淑乙（臺北縣）、駱怡誠（高雄市）、周進雄（臺北市）等50名，各得軟體世界貴族版遊戲（二片裝）一套

三　獎：

陳俊廷（嘉義市）、林日盛（臺中縣）、黃信昌（臺北縣）、張泰元（臺中縣）、許淑華（屏東縣）、吳智鴻（臺北市）、林恒毅（南投縣）、鄭安呈（臺北市）、傅柏文（桃園縣）、徐嘉隆（臺南縣）等100名，各得軟體世界貴族版遊戲（一片裝）一套

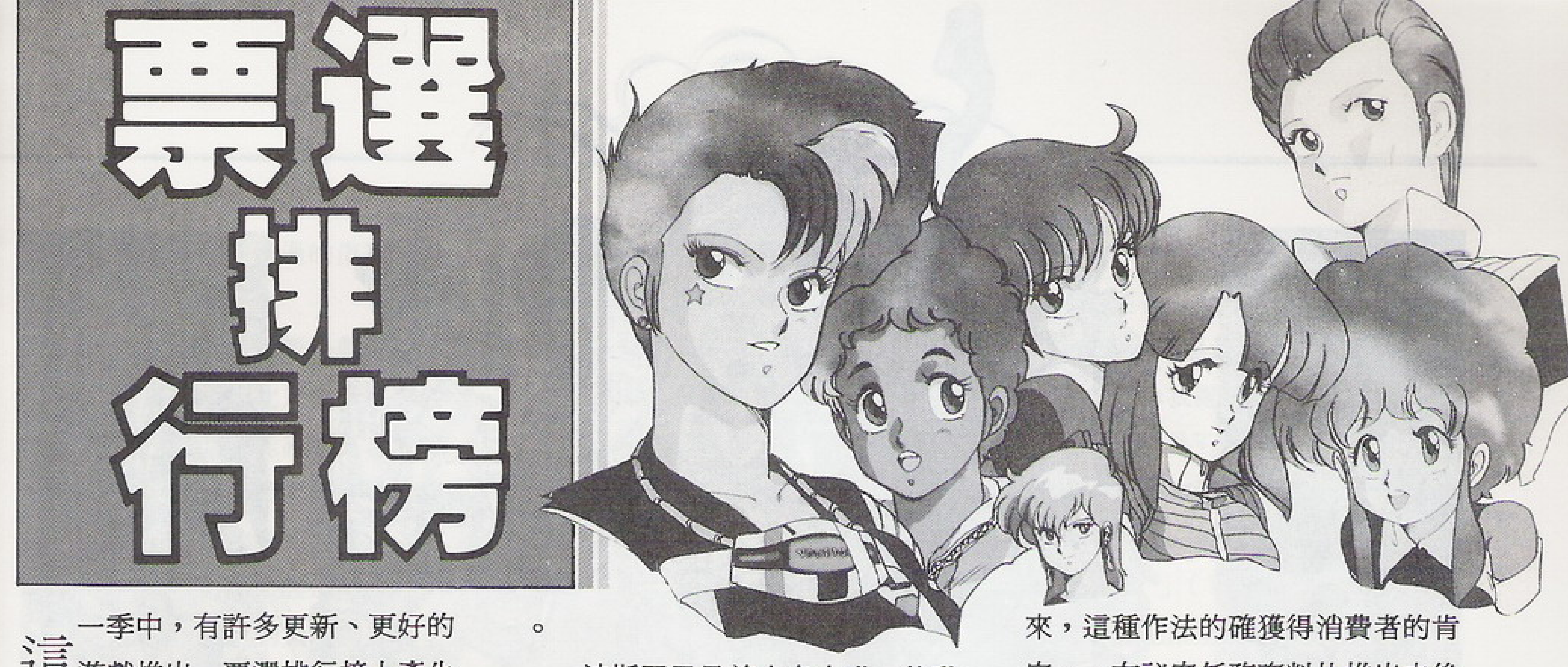
※以上各獎得主請靜候通知。

安慰獎：

陳忠權（臺北縣）、黃文發（屏東縣）、李永銘（宜蘭縣）、陳逸悅（桃園縣）、杜政昊（臺中市）、麥永譽（臺中市）、林永森（高雄市）、宋威德（高雄縣）、謝加興（臺北市）、呂憲卦（高雄縣）

等3000名，各得精美小禮物一份

票選排行榜



這一季中，有許多更新、更好的遊戲推出，票選排行榜上產生相當大的變化，有一上來就稱王封后的，也有從有前十名慘跌到20名外的，讓我們一起來看一看：

※票選範圍：貴族版 150 號，珍藏版20號以後

※加權計分方法：每張選票的第一名得10分，第十名得 1 分

※資料來源：軟體世界雜誌第21期（十二月號）新遊戲票選

短評：

上季冠軍創世紀VI雖然在銷售排行榜上已退到30名外，但魅力不減，猶能保有第二名的佳績，足見它被稱爲經典之作，並非浪得虛名。

波斯王子是前十名中唯一的動作類遊戲，但它並不是以能讓玩家一味猛殺猛打取勝，而是以細膩的動作、英雄救美的過場動畫吸引人，論名次比起上季還要上升一名，可見英雄總想救美人，自古皆然。

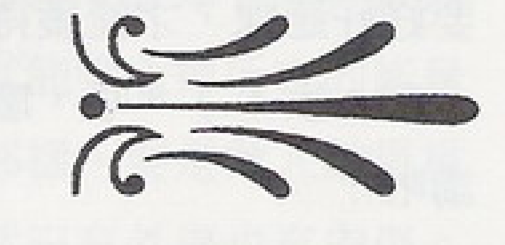
猴島小英雄能竄到第十名實屬難得，一方面它是 8 片裝，另一方面它的幽默對白要有相當的英文程度才能了解，在臺灣玩家普遍不喜歡查字典看訊息，攻略又尙未刊出的情形下，能獲得這樣的支持度，實在不容易。

有越來越多的國外休閑軟體爲了把螢幕效果做得更好，只支援 EGA 和 VGA, 銀河飛將便是如此。從它在本次的選票和銷售排行榜看來，這種作法的確獲得消費者的肯定，。在祕密任務資料片推出之後，它能否再登上一層樓呢？

楚漢之爭雖然已在本次的銷售排行榜榮登王座，但在票選排行榜中只拿到第30名，而獲得銷售排行第 3 名的決戰俄羅斯、第 4 名的麻雀學園更在30名外，這是否表示它們不夠好？其實很多讀者在填表的時候根本就還沒有見過這些遊戲，所以只好等待下次票選來見眞章了。

這次的排行榜前 6 名都是珍藏版遊戲，可見好遊戲的片數不免要多一些。因財力有限，一向只買貴族版遊戲的玩家，是不是該考慮改變一下？

下季排行榜見。



票選排行榜

名次	遊戲名稱	積分	類別
1	決戰中國象棋	4263	智育
2	創世紀VI	3184	角色扮演
3	四川省	2780	智育
4	水滸傳	2615	戰略
5	死亡潛航II	2576	模擬
6	銀河飛將	2267	動作模擬
7	波斯王子	1802	動作
8	御封戰將	1727	角色扮演
9	核戰狂人夢	1666	戰略
10	猴島小英雄	1337	冒險

名次	遊戲名稱	積分	類別
11	銀色匕首之謎	1298	角色扮演
12	模擬城市	1221	模擬
12	未來戰爭	1221	冒險
14	凱撒大帝	1124	戰略
15	忍者龜	1069	動作
16	名車大賽III	1050	模擬
17	小人物狂想曲	952	冒險
18	紗之器	941	冒險
19	獸王記	912	動作
20	氙星異形II	905	動作

名次	遊戲名稱	積分	類別
21	鑽石方塊	895	智育
22	NBA 大賽	883	運動
23	上帝也抓狂	866	模擬
24	北與南	844	戰略
25	梅杜莎指環	826	角色扮演
26	快樂泡泡龍	772	動作
27	激戰Ｍ星雲	770	動作戰略
28	立體花式撞球	724	運動
29	克萊恩英豪	679	角色扮演
30	楚漢之爭	660	戰略










出槌大法師

防禦性魔法(上)

/Y.M.J

喲呵！大家好，又到了上課的時間了。為了連續兩次的超級長課，我老人家體力到現在還沒完全恢復，虛得很（咳！咳！）。這回我們要談的是和冒險者安全息息相關的防禦性魔法。這一類的魔法相當雜亂，只能依性質來分類，大家要好好聽課，才能獲得充分的了解（咳！咳！）。唔，廢話少說，開講啦！

話說有攻就有守，攻守是一體的兩面，必須面面俱到才能發揮最大的效能，魔法亦然。有攻擊性魔法，自然也有守護用的防禦性魔法，如果只攻不守，除非本錢很夠，否則敵人倒了，你也付出了很大的代價，那豈不是相當不划算？

一個優秀的法師不但要能消滅敵人，更要能在危急的時刻保護隊友，因此攻擊魔法與防禦魔法的搭配使用，是每個見習法師的必修課程，各位自然也不例外。

防禦性魔法多屬於非傷害、破壞性的神術（Priest′s Spell）和白魔法（White Magic）用來提供種種的保護與防禦力量，但也有少部份性質特殊的防禦性魔法分屬於幻術、巫術與魔術。防禦性魔法要比攻擊性魔法少得多，但在面對大多數的攻擊魔法和實體攻擊時，卻都能發揮無比的功效。

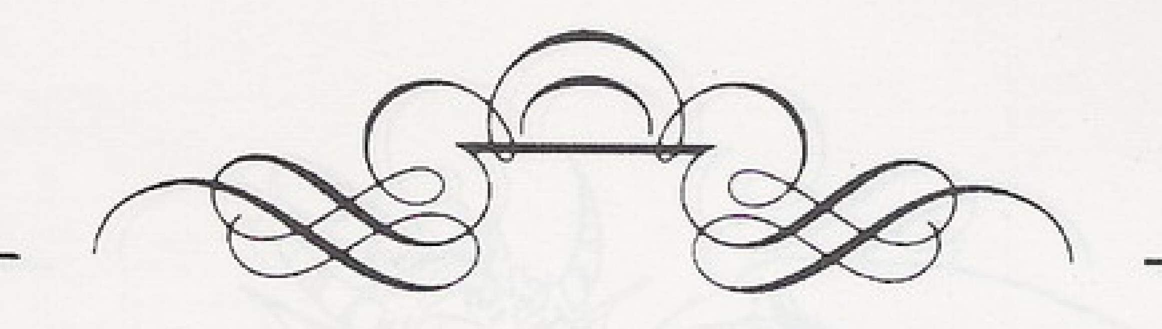
有些防禦性魔法具有「累進性」，也就是說，施越多次法效果越好，有些則沒有。以下是各種防禦性魔法的介紹：

一、力場（Force Field）系

所謂力場，就是一團被保持在某一特定區域的某種魔法能量，這個區域中充滿了活動且作用中的魔法能量，能夠抵擋異類的能量（例如冰力場能消除火焰的攻擊），並使進入的生命體受到傷害。力場的主要作用是阻隔，因為它可以防止異類能量通過，而一般生命體也因進入會遭到嚴重傷害而被力場所阻擋，除了同能量來源的元素（Element）生物外，所有生命體進入力場都會受到或多或少的傷害，而且停留的時間越長，傷害程度就會不斷加重，但是同能量來源的元素反而可以吸收力場的能量而恢復自己失去的魔力。

雖然力場的阻隔作用很強，但大多數力場的能源都是有限的，力場的能源來自於當初製造力場時投入的法力，特殊的封印（Seal）、符形和物件等。如果是屬於前者的力場，只能維持一段固定的時間，而且力場會隨著魔法能量的被作用掉而逐漸減弱；屬於後者的力場則可永久持續，直到來源消失或是被解除掉為止。解咒術（Dispell）能終止任何一種力場的作用而解除之，但在面對一些由古代秘術所造出的神秘力場時，可就不一定了。

力場的種類有火焰（Fire）、冰（Ice）、風暴（Storm）、閃電（Lightning）、毒（Poison）和催眠（Sleeping）等，其中火焰、冰和風暴力場純為傷害性力場，閃電力場不但碰觸會使人受傷，而且完全無法通過；毒力場和催眠力場



則純粹是阻擋生物通過的傷害性力場。

由於力場本身需要一個堅實的面來做為基底，因此只能施展在岩石泥土地上，而不能施展在水流或大氣之中。力場術最常用在地下迷宮中，用來封住狹窄的通道或岩洞，在戰鬥時也可用來製造障礙物，以完成某些戰略上的策略與部署。

力場術基本的作用原理都是相同的，因此一種力場術只要稍加修改，就可以造出另一種力場，力場術多歸屬於操縱魔法能量的魔術（Magic），無累進性。

二、魔甲（Enchance Armor）系

將凡鐵俗鋼變成魔劍神甲的方法有很多，其中最快、效用也最巨的方式，就是用魔法的作用在武器或盔甲上附上一層力場，使凡鐵立成利器、俗甲忽為神冑，這種過程就叫做附法（Enchance）。用來增強武器威力的魔刃術（Enchance Blade）已在上次的課程中說過了，這次要說的魔甲術，就是在甲冑上附上力場以增強其防護力的魔法。

附法有許多種方式；使用特殊而複雜的秘方，耗費許多時間以魔法能量去鍛冶一件東西，使注入的法力與那件東西融為一體，如此那件東西所擁有的魔力不但超絕出衆，而且可歷長久時光，不致減弱或消失。這樣的附法需要大量的時間與精神，通常只有法力高強的巫師或以附法為業的 Enchancer 才會去做，那些＋1、＋2的裝備就是這樣來的。

附法過的裝備固然很強，但是這種裝備價錢不低，要用撿的嘛，得看上天眷不眷顧，萬一遇上了強敵，偏偏冑不堅甲不硬，那就只有用魔甲術將身上的破銅爛鐵「速成」為神盔聖甲，雖然戰鬥結束效用便即消失，但是留得青山在不怕沒柴燒，將來總有一天可以穿上真正的魔法盔甲耀武揚威一番的。

魔甲術的種類繁多，在此歸為一類來說，必須細分才能講得清楚。附在盔甲上的力場的性質共分四種：

1.**基本型**—純粹是一層緻密的魔法能量，能夠增加盔甲的堅硬程度，減少被砍破而受傷的機會。如果附上的力場包括了元素之力（火、冰…），那還可以抵受掉對立元素（如火與冰之力相對，稱為對立元素）之力的魔法攻擊。什麼＋1、＋2的盔甲均屬此類。

2.**中和型**—附上的力場可以完全防止或擋掉大部份的攻擊，但是要抵消掉這些傷害會損耗力場的能量，因此次數有限。這類力場通常分成兩種，一種專擋法術，一種專擋刀槍劍戟，也有兩者皆具的；擋法術的那種多半對所有法術都有效。這種力場具有累進性，施越多次就可以擋越多次，基本上兩種力場並不會互斥。

3.**反彈性**—這種力場不會增強盔甲的堅硬度，也不會為受術者承受攻擊，但是它會將受術者所受到的武器攻擊傷害反彈2～3倍到攻擊者身上；針對法術的反彈型力場，則可保護受術者免受法術的傷害，並將整個攻擊法術反彈回施術者身上。這兩種法術的難度都頗高，可反彈的次數則依各 RPG 的設定而定。

4.**專一型**—這可算是中和型的單純版，各種不同的力場專擋某一種攻擊，內容可謂五花八門，如專門抵禦龍噴出的烈焰的「禦龍焰術」（Defend Dragon Breath），專門對付強酸攻擊的「禦酸術」（Defend Acid）等。專一型力場的特點是只能對付某一種攻擊，可以完全擋掉攻擊所造成的傷害，持續時效一定。

5.**夜安型**—這是最新型的產品，有…媽的！誰給我亂插播這個！可惡。

以上就是五大類的魔甲術力場，其中「基本型」大多有分一般和元素兩種，一般的魔甲術就是什麼「魔冑術」（Magic Armor）那類的，而元素型的魔甲術就是「火焰之冑」（Flame Armor）、「冰盾術」（Ice Shield）等等，除了加強盔甲防禦力外，還可抵消對立元素的攻擊。

附帶一點的是，魔甲術並不一定非得附在盔甲上才行，即使身無寸縷也照附不誤，只是和附在盔甲上比起來，搭配的效果就差多了。

三、魔盾（Enhance Shield）系

這是魔甲術的護盾版，只不過這回附法的對象換成了盾牌罷了。魔法之盾（Magic Shield）可以憑空在受術者之前造出一面力盾以抵擋攻擊，但是無法完全防禦；其餘的種類劃分與魔甲術差不多，不過魔盾術中並沒有中和型，因為盾牌自身成功的擋住了攻擊，除非被砍破，否則它就能吸收掉所有的能量，不像盔甲那樣，要是敵人敲得重了一點，雖然沒有外傷也有內傷。盾只要夠堅固就能發揮功效，所以中和型並無實質上的需要。

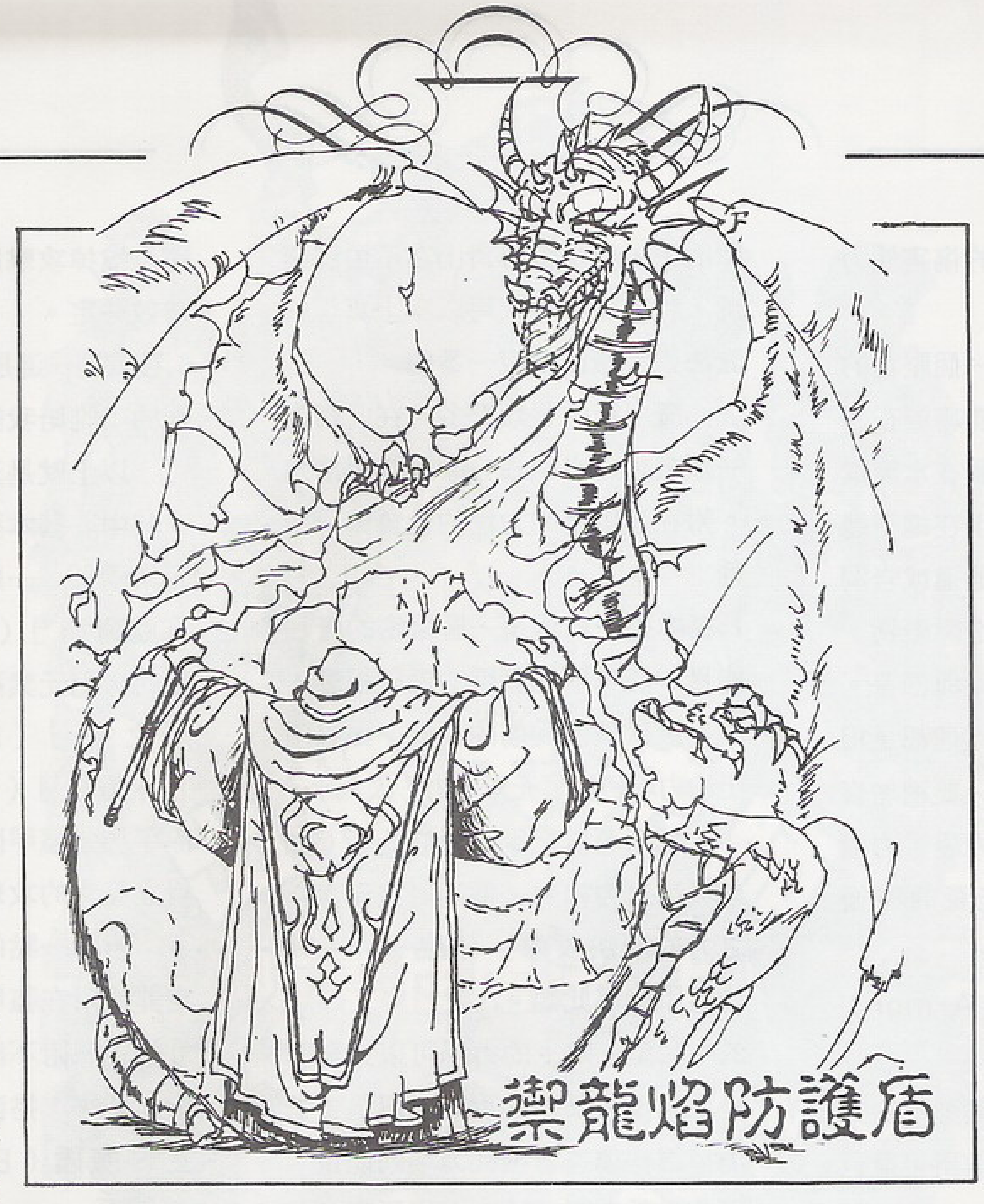
還有一種大型的魔盾術，會在隊伍的前方架起一面巨大的力盾。保護全隊，卻不礙隊伍的行動與攻擊。這種魔盾術持續時間甚長，幾乎已可算是探險用的長效性法術，效力雖不是很出衆，但將就著用，也可以提昇隊伍的防禦力。

＊除了 Enchance Armor 和 Enchance Shield 外，防護盾（Barrier）和保護術（Protection）也可算是魔甲術的一種，只是它們所形成的

力場可以罩住受術者全身，提供完全的防護，算是更高一級的魔甲術，其他方面完全相同，就不再贅述了。

五、祝福（Bless）系

完全靠信仰心與祈禱詞（Prayer）來施展的祝福術是牧師（Priest）、祭司（Bishop）等司事神職之人的專長，它的力量來源作用方式似乎全是由冥冥中不可知的「神」來加以掌握的，雖然牧師在施展祝福術時亦需耗用法力，但是所耗用的法力咸信應該是使用在呼喚神祇上，因為祝福術的功效完全不是魔法所能夠做到的。祝福術可分成針對一人及針對多人兩類，在效用上則沒有什麼差別。祝福術可以提供相當多的防護能力，以下是各種不同的祝福術及其效用：



1.祝福（Bless）一這是最常見也最普遍的祝福術，祝福可增加受術者的運氣（Luck），減少他在戰鬥中被擊中的機率，並隨機的提昇他的攻擊命中率和抗法術能力（減低被各種戰鬥用法術K中的機率，即使被K中亦減弱其效果的能力，抗法術能力越強，越不易被法術所影響），有時還伴隨著一些不定時出現的特殊保護。

祝福術具有累進性，施展越多次其效果會越顯著；祝福術的時效大多很短，除非戰鬥即將來臨，否則在行走時並不需要使用它，但若是進入了戰鬥，就不要猶豫的使用它，因為神的寵幸遠勝於任何防禦性魔法一如果神看你順眼的話。

2.防護侵害術（Protect from×××）一這又是一大票五花八門而效果專一的祝福性神術，每一種都有它獨特的效果及保護項目，共有：

免受邪惡侵害（Protect From Evil）：對於本質邪惡之法術及生物之攻擊具有特別的防禦力，並能提昇受術者對這類攻擊的閃避能力。

免受良善侵害（Protect Form Good）：和上者一模一樣，只是對象換成了善良（Good）的生物和法術而已。

免受龍焰侵害（Protect From Dragon's Breath）：效用和「禦龍焰術」相同，但是這種祝福術是藉助神之力築成一道可抵禦火龍噴出烈焰的力場，在作用時效內可確實的保護受術者。

免受不死生物侵害（Protect From Undead）：可在受術者全身圍上一層神聖的力場，這層力場能防止不死怪物接近，並防禦不死怪物所專擅的毒（Poison）、麻痺（Paralyze）、吸取生命（Life Drain）等可怕的特殊攻擊。

免受高熱侵害（Protect From Heat）：防止火蜥蜴（Salamander）之類嗜熱生物所使用的高熱攻擊，這種祝福術只能完全防止某一種熱度以下的高熱攻擊，對於更高的溫度，就僅能減低一些傷害了。這種祝福術也可以抵擋龍焰（僅限於火焰）。

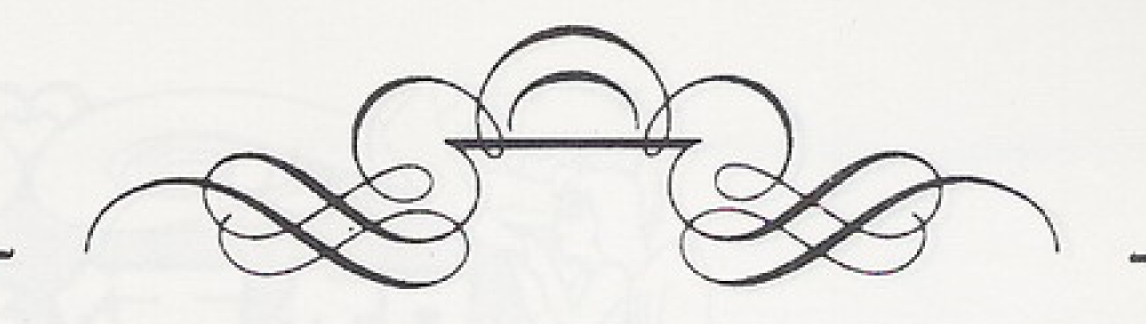
免受低溫侵害（Protect From Cold）；防止凍氣的低溫攻擊，其餘與「免受高熱侵害」同。

防護侵害術大致就以上幾種，其作用時間都固定而不長，效用確實而無累進性，在遇見擅用特殊攻擊的敵人時不妨一試。

3.祈禱術（Prayer）一這是一種功用不定的祝福術，主要是在向神祇請求保護，因此受術者可能會一次得到好幾種效用不同的祝福術，甚至在瞬間力大無窮、行如疾風，這都是由亂數來決定的。通常祈禱術的效力取決於施術者的等級，作用時間一定。

4.神護術（Holy Protection）一這是最高等級的祝福術，不但神秘而且威力奇強，神護術會提供一些近乎神蹟的保護，例如防止任何法術的攻擊，完全防止任何武器的傷害等，像這類的法術大多是不能從法術店學到的，得自己去找才行。

祝福術的作用通常不會互相排斥，所以如果有需要的話，你可以在一個隊員身上像裹粽子一樣的包上幾層各式防護力場，甚至和魔甲



術一起使用，只要你高興就好，不過在戰鬥之後，這些防護力場多半就消失了，可別得意過頭啊！

五、反法術（Anti-Magic）系

凡事有正面必有反面，所以自然也有專門用來化解法術的魔法，這一系的魔法通稱「反法術」（Anti-Magic）。反法術共有兩種：

1.解咒術（Dispell）—這可和牧師的「超渡」（Dispell Undead，亦作Turn Undead）不同，解咒術可以解除所有長效性法術，只有少數上古秘術和神授法術不受解咒術的影響。

藉著終止能量的反應以及破壞作用的進行，解咒術能以一種不為人知的方式消除魔法的運作，從而使其完全消失，這種過程稱之為「解咒」（Dispell）。只要是正在持續作用中的法術，諸如力場術、束縛術、魔甲（刃）術、催眠術…都可以用這個法術來加以解除，施法者只要指定一個地點或生物（人）作為對象即可，解咒術一發生作用，附在指定對象上的魔法便馬上被解除，其效用隨即消失。

解咒術最常用來解救被束縛性魔法控制的隊友，解除地下迷宮中擋路的力場，以及消除戰鬥時敵人佈下的種種輔助攻擊法術和防禦性法術。

2.終止術（Negate Magic）—對冒險隊伍來說，再也沒有比會施法的敵人更要命的了，一場法術大戰下來，就算對方全部歸西，你也得付出不低的代價；而在對方靠得夠近之前，你那些神兵利器也只能拿著好看而已，萬一遇見不畏法術又會施法的敵人，那你真的是欲哭無淚了。在這種情形下，你的選擇通常只有一個—封住對方的法術，再用刀劍決戰；於是從解咒術強化而來的終止術便應運而生了。

終止術共分成對個人與對全部兩種：

①沈寂術（Silence）：這是針對個人用的終止術。向著一名敵人施展終止術後，如果法術成功，那名敵人將無法唸出任何咒語施法，也就等於失去了施法能力。沈寂術能否生效，全看施術者和受術者的段數相較如何，再加上一點運氣。這個法術對於一些天生就會施法的敵人是起不了作用的，大概只有一些特殊的「封魔」法術才管用了。

②終止術（Negate magic）：施展此術後，施法者的雙手會在大氣中散發反魔法的能量，在一定的範圍內（大約是可以看見對方的距離），任何法術的反應都會被中斷而失效，不論施法者是敵是友，法術是邪是正。這種無法施法的狀態會一直持續到終止術失效為止，在這段期間雙方均不能施展法術，只有拳腳上見真章。

終止術對敵我雙方均有效，除了那些天賦施法能力的敵手外，任何敵人只要位在作用範圍內就會無法施法。終止術的作用期間頗為有限，所以要趁著敵人一再施法失敗之際儘快揮舞你的利刃。

3.反魔法力場（Anti-Magic Field）—這種力場等於是由「解咒術」的魔法能量所構成的，它可以化解任何投射到它上面的法術，將它和它的效果化為烏有。附上這種力場的盾牌和盔甲可說是萬「術」不侵了，很可惜的是這種力場似乎不能附在其他物件上，通常只用來保護上了魔法鎖的門，以免被開鎖術或解咒術給打開了。這種力場不能以解咒術解除，必須用一種秘密的方式才能使它消失。

六、其他

這裡有一些較不具防禦性質，但卻生死攸關的防禦性法術，它們的功用要在某些時候才會顯現出來，當你用得著它們時，你會很慶幸你的法師居然會施展這些你平時以為可有可無的法術。

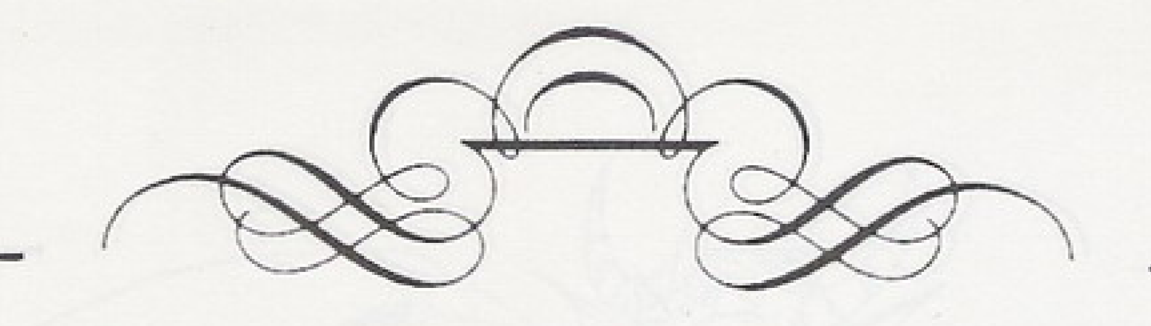
1.甦醒術（Awaken）—在一場激烈的戰鬥正在進行時，沒有什麼事比不省人事更恐怖了，一個昏迷中的人沒有任何的攻擊、防禦和閃躲能力，攻擊者可以肆無忌憚的「開刀」，甚至輕易的將他一擊殺死。中了催眠術，在打開寶箱碰到噴出催眠氣體的陷阱，被吸血鬼（Vampire）攻擊，甚至不小心喝下麻醉藥劑都會導致昏迷，在這種情況下，萬一遇見敵人那就相當危險，此時甦醒術便可派上用場了。

甦醒術一次只能喚醒一個對象，在指定目標後，魔法的能量將會以溫和的方式刺激受術者的腦部，強迫他從睡眠的深淵中醒來，恢復神智與清醒。

除了少數特殊狀況外，甦醒術可說是萬無一失的。本來應該併在治療性魔法中來講，但是甦醒術可以在任何時刻使用，催眠攻擊又很常見，所以我把它歸類在防禦性魔法中一併介紹。

2.隱形術（Invisibility）—最好的防禦就是讓敵人看不見你，這句話或許是個笑話，但在RPG中，這可是項真理。的確，如果敵人看不到你，除非他練成了什麼「聽音辨位」、「八方刀法」，否則想砍到你比登天還難，何況他在明你在暗，他根本無法防備你的攻擊，只有挨劈的份。隱形術就能夠造出這樣的效果。

在施展隱形術之後，附在受術者身上的一層薄薄的力場會把原本直線進行的光線，變成彎曲進行而繞過受術者，如此受術者看起來就像消失了一般。已經隱形的戰士可



以盡情的使用長程武器攻擊而不用怕被發現。

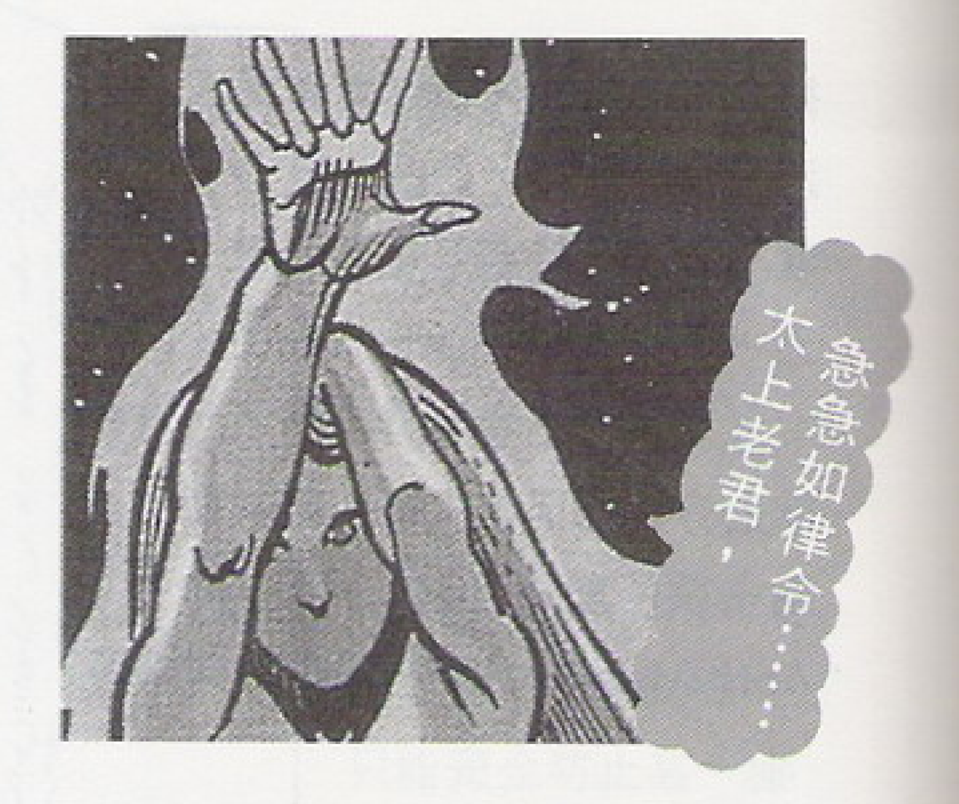
但若用刀劍肉搏，萬一一刀沒砍死，難保對方不會往攻擊來的方向回敬一記。再者，隱形術並不會提供任何的防護，萬一對方由你的攻擊來處研判你的位置，在大概的地方扔個火球之類的大範圍法術，你也逃不過挨炸的命運。所以，要有戰略的運用隱形術，不要以為別人看不見就可以隨便亂打，那可是會吃大虧的。

隱形術的加強版—集體隱形術（Mass Invisibility）可以一次就使全隊的成員都隱形，省去一個一個施法的麻煩與時間，切記隱形術並不是萬靈丹，某些嗅覺或感應力特強的生物一樣可以找到你的所在，而會施法的敵人也可以用解咒術（Dispell）或搜敵術（Reveal enemy）、終止術（Negate Magic）來使你現形，千萬別得意忘形。

3.地形改變術（Terrain Change）—當你看見成千上萬（呃！太誇張了，了不起十幾隻而已）的半獸人揮舞著彎刀向隊伍蜂擁而來時，你是否會希望前面突然出現一面牆，牆上只開一個小門，只要一隻半獸人鑽了過來，便一起「給他死」，再鑽過來一隻，就再…唔！太誇張了。

要在瞬間搞出一道牆是不太可能，但要稍微的改變一下地形，可以！「改變地形術」就可以滿足你的需求。

一個擅於利用戰略來作戰的領隊，必定精於地形的運用，但若是沒有好地形怎麼辦呢？用「改變地形術」自己造！指定地點後，「改變地形術」會使該地點的土地浮起，造出一塊牆壁供你做戰略調派用，諸如牆後偷襲啦、缺口夾攻啦…這些都屬戰略運用的範疇，就不多言了。



改變地形術的效用是無法取消的，所以使用前請先想好要如何做再施法，以免到時候戰場上一團糟，既擋不住敵人，也妨礙自己的行動和調派。改變地形術只要在大地之力能及的野外就能使用，不過需要相當的空間。

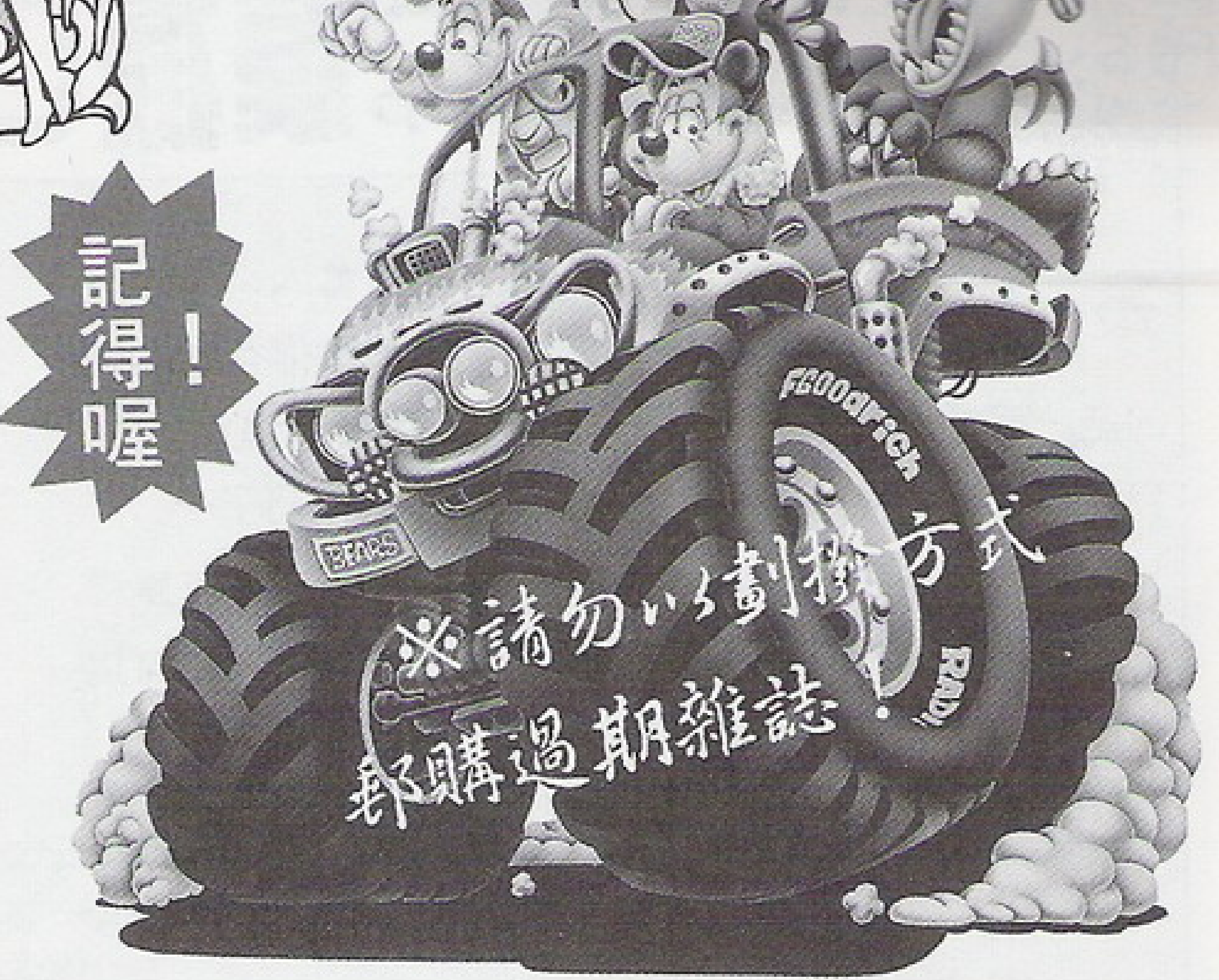
以上就較常見的防禦性法術，下法我們再來談如何運用它們。都沒問題了嗎？下回見，我去了！…媽咪呀，電線桿太多…。

（記得下次別在都市裡玩起輕型機，否則…）









一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期） 360 元，一年（十二期） 720 元。
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金，第 5 期到第19期每本50元（含回郵），第 20期起每本70元（含回郵）。
（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一至三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
◎費用務必以郵票代替現金。
◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

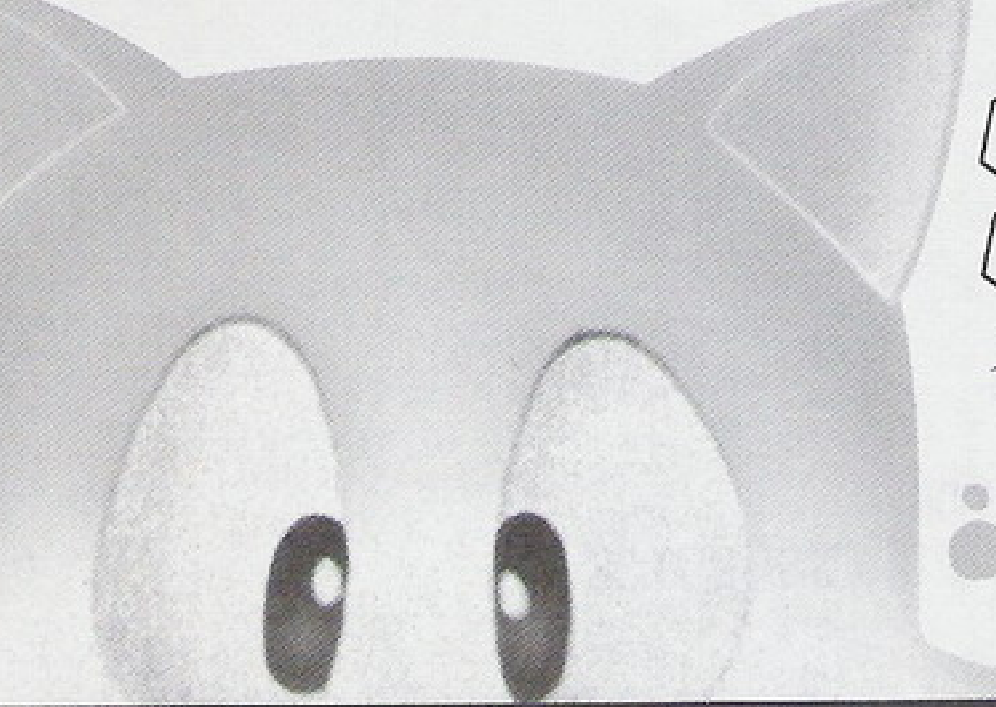
七、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

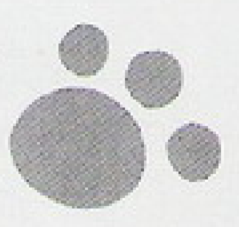
郵撥帳號：20352961
戶名：賴福鑫

龍龍電腦俱樂部
Double Dragon Computer Club

★特惠專案：凡一次郵購達400元以上者，可享有95折之優待。
★郵購時請註明〔軟體名稱〕〔價格〕及〔編號〕
★本部另提供跳蚤市場刊物，歡迎來函索取，
來信請寄：
彰化市郵政232號信箱
龍龍電腦俱樂部收



〔軟體世界〕
〔歐風軟體〕
各類遊戲，應有盡有，
歡迎郵購！



全國首創，提供全系列遊戲軟體郵購服務



長槍之役 模擬CGA程式改良版

/JooN's Group

長槍之役的單色螢幕玩家們，你們是否會因為難以辨認正在使用那一個指令而苦惱呢？如果你有此煩惱的話，那就使用 Joon's Group 所為你提供的模擬 CGA 程式改良版，就可以解決這個令人苦惱的問題了。

首先，先建檔（MONOJ• ASM），然後以組譯程式（MASM）依下列步驟將程式組譯為 COM，便可以執行了。

MASM MONOJ ;

LINK MONOJ ;

EXE2BIN MONOJ. EXE MONOJ .COM

這程式是將圖形模式為 4 及 5 時，顏色值為 2 的文字加以處理，使顏色值為 1 及 2 的文字能有所區別。執行此程式後可用〔 Ctrl + Alt + 右 Shift 〕來切換圖形／文字模式。

```
;*****************************************************
;* MONOJ.ASM  長槍之役—模擬 CGA程式改良版            *
;*                         作者／JooN's Group  1990  *
;*                                                   *
;* 使用語言：IBM PC 8086/8088 組合語言               *
;* 組譯程式：Microsoft MASM                          *
;*****************************************************
CODE        SEGMENT
            ASSUME    CS:CODE,DS:CODE
            ORG  100H
BEGIN:
            JMP  START
NEWINT10:
            CMP  AH,00H
            JZ   FUNC0
            CMP  AH,09H
            JZ   CHAROUT
            CMP  AH,0AH
            JZ   CHAROUT
            CMP  AH,0EH
            JZ   CHAROUT
OTHER:
            DB   0EAH   ;JMP    F000:0000
INT10OFF    DW   0000
INT10SEG    DW   0F000H

CHAROUT:
            JMP  OUTPUTCHAR
FUNC0:
            PUSH DS
            PUSH AX
            PUSH BX
            PUSH CX
            PUSH DX
            PUSH SI
            PUSH ES
            PUSH DI
            CALL SETCRTMODE
            MOV  AX,WORD PTR CS:N_O_MODE
            CMP  AX,+07H
            JZ   TEXT_CLEAR
            CMP  AX,+04H
            JNB  GRAPH_CLEAR
            MOV  AX,0720H
            MOV  DX,0B800H
            JMP  CLEAR
TEXT_CLEAR:
            MOV  AX,0720H
            MOV  DX,0B000H
            JMP  CLEAR
GRAPH_CLEAR:
            MOV  AX,0000H
            MOV  DX,0B800H
CLEAR:
            MOV  DI,0000H
            MOV  ES,DX
            MOV  CX,4000H
            REPZ STOSW
            POP  DI
            POP  ES
            POP  SI
            POP  DX
            POP  CX
            POP  BX
            POP  AX
            POP  DS
            IRET

SETCRTMODE  PROC
            PUSH CS
            POP  DS
            MOV  N_O_MODE,AL
            MOV  SI,OFFSET SCREENMODE
            MOV  BYTE PTR RSCR,0DH
            MUL  BYTE PTR RSCR
```




```
            ADD  SI,AX
            MOV  DX,03B8H
            MOV  AL,01
            OUT  DX,AL
            MOV  DX,03B4H
            MOV  CX,000CH
            XOR  AH,AH
            CLD
SETCRTC:
            MOV  AL,AH
            OUT  DX,AL
            INC  DX
            LODSB
            OUT  DX,AL
            INC  AH
            DEC  DX
            LOOP SETCRTC
            MOV  BX,WORD PTR CS:N_O_MODE
            MOV  AL,CS:MODEDATA[BX]
            MOV  DX,03B8H
            OUT  DX,AL
            MOV  SI,OFFSET ARGUMENTDATA
            MOV  AL,BYTE PTR CS:N_O_MODE
            MOV  BYTE PTR RSCR,01EH
            MUL  BYTE PTR RSCR
            ADD  SI,AX
            XOR  BX,BX
            MOV  ES,BX
            MOV  DI,0449H
            MOV  CX,001DH
            REPZ MOVSB
            RET

SETCRTMODE  ENDP

MODEDATA    DB   0A9H,0A9H,0A9H,0A9H,0ABH,0ABH,0ABH,29H
RSCR        DB   00H

OUTPUTCHAR:
            PUSH BX
            CMP  BYTE PTR CS:N_O_MODE,04H
            JZ   STARTPROCESS
            CMP  BYTE PTR CS:N_O_MODE,05H
            JZ   STARTPROCESS
OTHERMODE:
            POP  BX
            JMP  OTHER
STARTPROCESS:
            AND  BL,03H
            CMP  BL,02H
            JNZ  OTHERMODE
            CMP  AL,20H
            JB   OTHERMODE
            CMP  AL,7FH
            JA   OTHERMODE
            STI
            PUSH DS
            MOV  WORD PTR CS:CX_REG,CX
```

```
            MOV  WORD PTR CS:AX_REG,AX
            XOR  BX,BX
            MOV  DS,BX
            MOV  BX,WORD PTR DS:[0450H]
            MOV  AL,BL
            MOV  BL,BH
            XOR  BH,BH
            SHL  BX,1
            ADD  BX,OFFSET COL_ADR
            MOV  CX,WORD PTR CS:[BX]
            XOR  AH,AH
            SHL  AX,1
            ADD  AX,CX
            MOV  CS:ADDRESS,AX
            MOV  AX,WORD PTR CS:AX_REG
            MOV  CX,WORD PTR CS:CX_REG
            POP  DS
            POP  BX
            PUSH BX
            MOV  BL,3
            PUSHF
            DB   9AH   ;far call
INT10LOW    DW   0000
INT10HI     DW   0000
            PUSH DS
            PUSH AX
            PUSH DX
            PUSH CX
            MOV  CX,WORD PTR CS:CX_REG
            CMP  BYTE PTR CS:AH_REG,0EH
            JNZ  NOTCHANG
            MOV  CX,01
NOTCHANG:
            MOV  DX,CS:ADDRESS
            MOV  AX,0B800H
            MOV  DS,AX
            MOV  BX,DX
CHARLEN:
            MOV  AX,DS:[BX]
            AND  AX,0EEEEH
            MOV  DS:[BX],AX

            ADD  BX,50H
            MOV  AX,DS:[BX]
            AND  AX,0EEEEH
            MOV  DS:[BX],AX

            ADD  BX,50H
            MOV  AX,DS:[BX]
            AND  AX,0EEEEH
            MOV  DS:[BX],AX

            ADD  BX,50H
            MOV  AX,DS:[BX]
            AND  AX,0EEEEH
            MOV  DS:[BX],AX

            ADD  BX,2000H - 0F0H
```

```
MOV   AX,DS:[BX]
AND   AX,0BBBBH
MOV   DS:[BX],AX

ADD   BX,50H
MOV   AX,DS:[BX]
AND   AX,0BBBBH
MOV   DS:[BX],AX

ADD   BX,50H
MOV   AX,DS:[BX]
AND   AX,0BBBBH
MOV   DS:[BX],AX

ADD   BX,50H
MOV   AX,DS:[BX]
AND   AX,0BBBBH
MOV   DS:[BX],AX

INC   DX
INC   DX
MOV   BX,DX
LOOP  CHARLEN

POP   CX
POP   DX
POP   AX
POP   DS
POP   BX
IRET
```

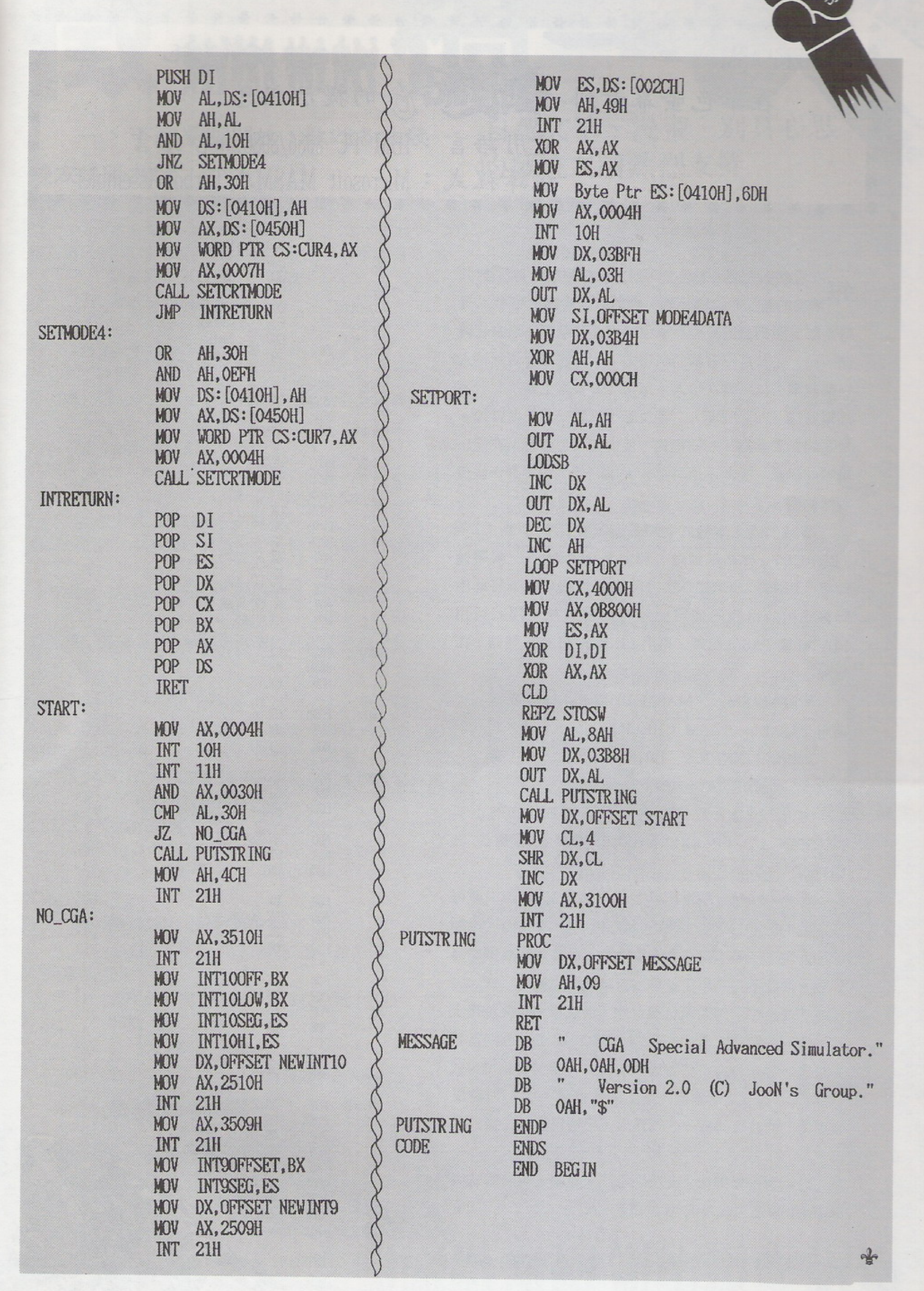
```
N_O_MODE      DB   04H,00H
ADDRESS       DW   8000H
COL_ADR       DW   0000H,0140H,0280H,03C0H,0500H,0640H,0780H
              DW   08C0H,0A00H,0B40H,0C80H,0DC0H,0F00H,1040H
              DW   1180H,12C0H,1400H,1540H,1680H,17C0H,1900H
              DW   1A40H,1B80H,1CC0H,1E00H

SCREENMODE    DB   61H,28H,3FH,0FH,19H,06H,19H,19H,02H,0DH,0BH
              DB   0CH,00H,61H,28H,3FH,0FH,19H,06H,19H,19H,02H
              DB   0DH,0BH,0CH,00H,61H,50H,52H,0FH,19H,06H,19H
              DB   19H,02H,0DH,0BH,0CH,00H,61H,50H,52H,0FH,19H
              DB   06H,19H,19H,02H,0DH,0BH,0CH,00H
MODE4DATA     DB   38H,28H,2DH,0AH,7FH,38H,64H,70H,02H,01H,00H
              DB   00H,00H,38H,28H,2DH,0AH,7FH,38H,64H,70H,02H
              DB   01H,00H,00H,00H,38H,28H,2DH,0AH,7FH,38H,64H
              DB   70H,02H,01H,00H,00H,00H,61H,50H,52H,0FH,19H
              DB   06H,19H,19H,02H,0DH,0BH,0CH,00H

 ARGUMENTDATA DB 00H,28H,00H,00H,08H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,0CH
              DB 0BH,00H,0B4H,03H,0A9H,30H,01H,28H,00H,00H,08H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,0CH,0BH,00H,0B4H,03H
              DB 0A9H,30H,02H,50H,00H,00H,10H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,0CH,0BH,00H,0B4H,03H,0A9H,30H,03H,50H
              DB 00H,00H,10H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,0CH,0BH,00H
              DB 0B4H,03H,0A9H,30H,04H,28H,00H,00H,40H,00H,00H
 CUR4         DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,07H,06H,00H,0B4H,03H,0ABH,30H
              DB 05H,28H,00H,00H,40H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,07H
              DB 06H,00H,0B4H,03H,0ABH,30H,06H,50H,00H,00H,40H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,07H,06H,00H,0B4H,03H
              DB 0ABH,30H,07H,50H,00H,00H,10H,00H,00H
 CUR7         DB 00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H,00H
              DB 00H,00H,00H,00H,0CH,0BH,00H,0B4H,03H,29H,30H
```

```
AX_REG        DB   00
AH_REG        DB   00
CX_REG        DW   00
STATE         DB   00
NEWINT9:
              PUSHF
              DB   9AH
INT9OFFSET    DW   0000H
INT9SEG       DW   0000H
              CLI
              PUSH DS
              PUSH AX
              XOR  AX,AX
              MOV  DS,AX
              MOV  AL,DS:[0417H]
              AND  AL,0FH
              CMP  AL,0DH
```

```
              JNZ  SET
              MOV  BYTE PTR CS:STATE,0FFH
     RETURN:
              POP  AX
              POP  DS
              IRET
     SET:
              CMP  BYTE PTR CS:STATE,0FFH
              JNZ  RETURN
              MOV  BYTE PTR CS:STATE,00H
              AND  BYTE PTR DS:[0417H],0F0H
              PUSH BX
              PUSH CX
              PUSH DX
              PUSH ES
              PUSH SI
```



```
        PUSH DI
        MOV  AL,DS:[0410H]
        MOV  AH,AL
        AND  AL,10H
        JNZ  SETMODE4
        OR   AH,30H
        MOV  DS:[0410H],AH
        MOV  AX,DS:[0450H]
        MOV  WORD PTR CS:CUR4,AX
        MOV  AX,0007H
        CALL SETCRTMODE
        JMP  INTRETURN
SETMODE4:
        OR   AH,30H
        AND  AH,0EFH
        MOV  DS:[0410H],AH
        MOV  AX,DS:[0450H]
        MOV  WORD PTR CS:CUR7,AX
        MOV  AX,0004H
        CALL SETCRTMODE
INTRETURN:
        POP  DI
        POP  SI
        POP  ES
        POP  DX
        POP  CX
        POP  BX
        POP  AX
        POP  DS
        IRET
START:
        MOV  AX,0004H
        INT  10H
        INT  11H
        AND  AX,0030H
        CMP  AL,30H
        JZ   NO_CGA
        CALL PUTSTRING
        MOV  AH,4CH
        INT  21H
NO_CGA:
        MOV  AX,3510H
        INT  21H
        MOV  INT10OFF,BX
        MOV  INT10LOW,BX
        MOV  INT10SEG,ES
        MOV  INT10HI,ES
        MOV  DX,OFFSET NEWINT10
        MOV  AX,2510H
        INT  21H
        MOV  AX,3509H
        INT  21H
        MOV  INT9OFFSET,BX
        MOV  INT9SEG,ES
        MOV  DX,OFFSET NEWINT9
        MOV  AX,2509H
        INT  21H
        MOV  ES,DS:[002CH]
        MOV  AH,49H
        INT  21H
        XOR  AX,AX
        MOV  ES,AX
        MOV  Byte Ptr ES:[0410H],6DH
        MOV  AX,0004H
        INT  10H
        MOV  DX,03BFH
        MOV  AL,03H
        OUT  DX,AL
        MOV  SI,OFFSET MODE4DATA
        MOV  DX,03B4H
        XOR  AH,AH
        MOV  CX,000CH
SETPORT:
        MOV  AL,AH
        OUT  DX,AL
        LODSB
        INC  DX
        OUT  DX,AL
        DEC  DX
        INC  AH
        LOOP SETPORT
        MOV  CX,4000H
        MOV  AX,0B800H
        MOV  ES,AX
        XOR  DI,DI
        XOR  AX,AX
        CLD
        REPZ STOSW
        MOV  AL,8AH
        MOV  DX,03B8H
        OUT  DX,AL
        CALL PUTSTRING
        MOV  DX,OFFSET START
        MOV  CL,4
        SHR  DX,CL
        INC  DX
        MOV  AX,3100H
        INT  21H
PUTSTRING   PROC
        MOV  DX,OFFSET MESSAGE
        MOV  AH,09
        INT  21H
        RET
MESSAGE     DB   "  CGA  Special Advanced Simulator."
            DB   0AH,0AH,0DH
            DB   "  Version 2.0  (C)  JooN's  Group."
            DB   0AH,"$"
PUTSTRING   ENDP
CODE        ENDS
            END  BEGIN
```

UHELP.ASM

作者／毛毛

在單色螢幕看到創世紀6的提示訊息

使用語言：IBM PC 8086/8088組合語言

組譯程式：Microsoft MASM或Turbo Assembler

每次看到別人使用彩色螢幕玩創世紀VI時，除了對其精美的畫面歎為觀止外，輔助訊息的顯示更令人覺得精彩。想到自己只能看單色的世界，忍不住想拿起磚頭……。尤其是沒有輔助訊息之下，只能靠著猜測輸入一個個字去試，實在煩人，每每看著螢幕上顯示「我不能幫助你」、「問別人」等反應，真想一刀把他幹掉。於是開始動手寫了一個程式，使得在單色螢幕下亦能出現輔助訊息，從此不用再打一大堆問句，和看到一些沒反應的回答了。

廢話少說，本程式利用最容易使用的中斷（INTERRUPT）作為驅動鍵，那就是 INT 5H——螢幕傾印鍵（PRINT SCREEN），所幸創世紀VI並未將此中斷截走，使得我們使用此鍵時非常方便。程式可用 MASM 或 TASM 組譯，再用 LINK 或 TLINK 連結，指令如下：

使用 MASM： MASM UHELP；↵或

使用 TASM： TASM UHELP ↵。

再使用 LINKER： LINK UHELP；↵或

使用： TLINK／T UHELP ↵。

若使用 LINK 程式連結則需再用 EXE2BIN：EXE2BIN UHELP.EXE UHELP.COM 則可產生 UHELP.COM。

如此，在執行創世紀VI之前先執行 UHELP，即可在遊戲中按下 PRTSC 鍵，訊息區會變為灰色（視顯示幕而定），原本訊息會變為白色，而提示訊息則變為黑色。從此不必為單色螢幕沒有輔助訊息難過了。

切換至顯示輔助訊息顯示後，別忘了一看完就馬上切換回原來狀態（再按一次 PRTSC 鍵），否則螢幕一捲動，顯示會有一些雜亂。另外，利用螢幕轉換程式執行 CGA 模式之玩家們，請勿用此程式，因為那是沒有用的，而且可能有一些副作用，可別怪我沒先警告各位。

註：若是覺得按下鍵後顯示不大順眼，可將程式中 SC_MASK 之值改為055H 試試。

```
X           EQU     49
Y           EQU     184
XC          EQU     35
YC          EQU     30
XS          EQU     90
STARTLOC    EQU     (Y/4)*90+X
SC_BASE     EQU     0B000h
SC_MASK     EQU     0AAh
TIMES       EQU     4

CODE        SEGMENT
            ASSUME  CS:CODE
            ORG     100h
ENTRY:      JMP     START

XORSC       PROC    NEAR
            PUSH    AX
            PUSH    BX
            PUSH    CX
            PUSH    SI
            PUSH    ES
            MOV     AX,SC_BASE
            MOV     ES,AX
            MOV     BX,STARTLOC
            MOV     AL,SC_MASK
            MOV     CX,TIMES

@@3:        PUSH    CX
            PUSH    BX
            MOV     CX,YC

@@1:        PUSH    CX
            MOV     CX,XC
            XOR     SI,SI

@@2:        XOR     ES:[BX+SI],AL
            INC     SI
            LOOP    @@2

            ADD     BX,XS
            POP     CX
            LOOP    @@1

            POP     BX
            ADD     BX,2000h
            POP     CX
            LOOP    @@3

            POP     ES
            POP     SI
            POP     CX
            POP     BX
            POP     AX
            IRET
XORSC       ENDP

START:      MOV     AX,2505h
            PUSH    CS
            POP     DS
            MOV     DX,offset XORSC
            INT     21h
            MOV     AX,3101h
            MOV     DX,0020h
            INT     21h
CODE        ENDS

END         ENTRY
```

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

自認文筆、漫畫、別具心思的發燒友請熱烈支持

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優缺點與玩 GAME 心得）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME ：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 横式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



第二十五期（4月號）
截稿日期：80年2月25日
◎七嘴八舌—遊戲大家談：（1000字以內）
(1) 決戰俄羅斯 (2) 楚漢之爭

尋人啓事

伊蘇國攻略作者（香港）何肇琛，請於1991年 4 月 1 日前和本刊聯絡，以免權益受損。



小啓

軟體世界於20期刊載〝誠徵駐校特派員〞消息披露後，承蒙發燒友們的熱情回函與來電詢問、本編緝部僅代表公司全體同仁向支持軟體世界發燒友們致上萬分謝忱。

此活動、目前仍在審核中，務請發燒友諸君、耐心等候。

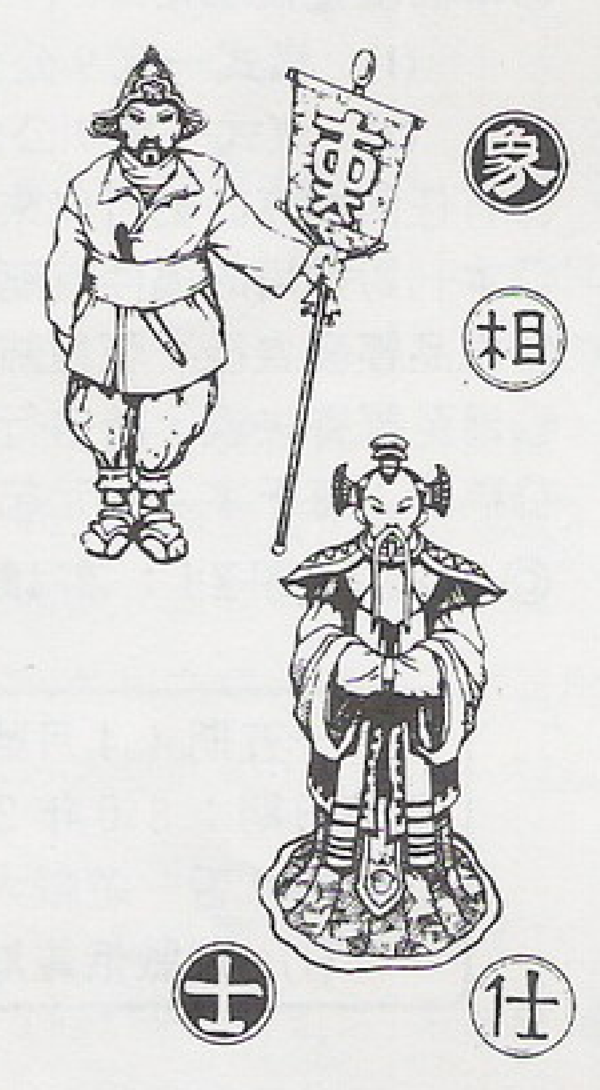
決戰中國象棋

觀·棋·不·語·眞·君·子

/蘇玉龍

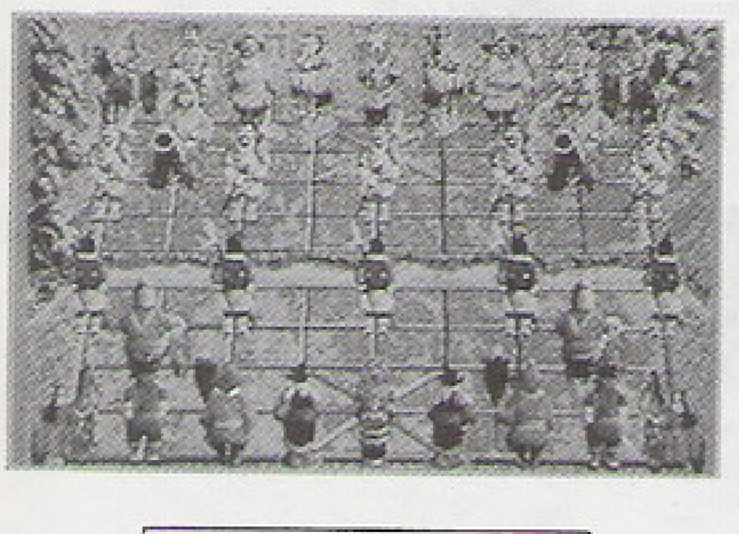
INTERPLAY所出的遊戲，就我所知的，有**決戰西洋棋**和**決戰中國象棋**。**決戰中國象棋**延續了**決戰西洋棋**的精華——棋子立體人物化，卡通式的戰鬥畫面，更將畫面提昇到VGA 256色的水準，再加上支援**魔奇音效卡**，使得這個遊戲更值得珍藏。

古色古香的中國式背景音樂，意想不到的打鬥動畫，例如我就想不到車打鬥時，會化身為一條龍，只見有時噴火、有時舉起尾巴橫掃千軍，所到之處一片灰燼，敵人莫不東奔西竄（太誇張了吧？）；更絕的是車和炮對陣時，車所化成的龍將身體彎曲成拋物線，只見炮彈順著那曲面轉了個彎，直奔向那一臉驚嘆號（！！！#@#@！）的炮，可憐的「衰炮」就這糊里糊塗的回老家了。



大致上來說，若以休閒娛樂的角度來看**決戰中國象棋**，我覺得它可算是一個不錯的遊戲，動畫式的打鬥，趣味性的動作及視覺、聽覺上的享受，已遠超其包裝上的價格；但若以益智遊戲的角度來看，我想不能期許太高，畢竟它是國外軟體公司所寫的中國象棋，不過還是不能小看它哦！若您有耐心，試試看最高等級，是不是不太好對付了……。談到這，我想您已知道（而對曾玩過**決戰西洋棋**的朋友來說早體驗過了），那就是它的反應時間蠻慢的，玩初級的棋力時，我想電腦應該是毫不思索的就下棋步吧！但是……本人的棋品不是很好，猶記得以前就讀住宿時，常有機會與同學下象棋，每當對手下子速度過慢時，我便會@＊&＄％＾&@！，我發現我又開始唸了……（我太心急了？我倒不認為，初級的棋力就要停頓一下，那等級愈高，所需的時間是不是……）。

最後，個人有感如下：其一是，想消磨時間的朋友，不妨玩一玩，保證讓您達到目的；其二是，想和電腦下棋的朋友，您可得有心理準備了，泡一壺茶，弄一盤瓜子、花生，您可能用的到……。



R	N	E	S	K	S	E	N	R
	C						C	
P		P		P		P		P
P		P		P		P		P
	C						C	
R	N	M	S	K	S	M	N	R





⬆一番廝殺之后，會令人捧腹大笑



BATTLE CHINESE

決戰中

如果閣下也是對智育遊戲情有獨鍾的發燒友，想必還記得**決戰西洋棋**中，栩栩如生、精彩萬分的廝殺場面，也曾經為了此遊戲，臨時猛K西洋棋規則吧？如今Interplay公司，再以此法將家喻戶曉的中國國粹——象棋，發揮的淋漓盡致，而且在顯示上支援VGA，音效上支援**魔奇音效卡**，還可透過Modem與遠方好友來個「楚漢相爭」，**決戰中國象棋**跟**決戰西洋棋**



象棋

/必勝客

比較起來真可謂「士別三目，刮目相看」。

決戰中國象棋提供了2D與3D的模式供玩家選擇，但相信玩家之所以會選擇此Game，就是要看外國人將我們的象棋改造成啥德行，所以2D畫面只是供玩家在畫面太擁擠混亂時，切換看清楚棋子的位置罷了，以免造成「一失足成千古恨」。

決戰中國象棋的每顆棋子，都保有著它的身分應有的特徵：像車就是一輛馬車，一有戰鬥就搖身一變，成了一條龍。另外，每個角色對陣廝殺時，表現出來的動作，個個誇張無比，花招百出，包你捧腹大笑。就以紅俥幹掉將為例：俥先變成龍，由口中噴出火焰攻擊，我噴、我噴、我再噴、我……，但將始終就是左閃右閃、悠哉悠哉的躲了過去，可惡！只見一招「神龍擺尾」把將一把抓起，再一噴、轟！總算結束了，咦？怎麼有一股香味，哇！救命呀！尾巴著火了。另外，當你絞盡腦汁在思考時，你的「弟兄」們實在等的不耐煩了，有的挖鼻孔、有的在抓癢……滑稽的動作不斷、笑料百出，等著你們自己去發掘去體會。（小心別把肚皮給笑破了）

音效上，支援**魔奇音效卡**，每一個動作，都配合著雄偉的配樂，仿如大將軍出征，頗具中國古典風味，另外，大砲聲、沈重的腳步聲及兵器互擊的金鐵聲等音效，都表現得可圈可點，足見外國軟體在聲光效果上所下的功夫。

任何遊戲都有缺點，**決戰中國象棋**自然也不能例外，但只是小缺點，即每下一步棋，作一個動作，就必須讀取一次，蠻耗時的且須一再地抽換磁片，不過只要配備有硬碟，就沒有這些麻煩了。



老趙的小耳朵

決戰中國象棋

/趙君豪

TEST！TEST！，小耳朵呼叫了，聽到請回答，OVER!!……好了，好了，聽到就好了。

我是小耳朵，我呢，是專門在**軟體世界**經銷商打探些小道消息的，最近啊！我探聽到一個令我非常非常之生氣的消息，是什麼呢？就是這個Interplay公司繼**決戰西洋棋**之後，又推出了**決戰中國象棋**。格老子的！你看看，這是幹什麼，我們中國的國粹怎麼讓這些個美帝資本主義去發揚光大呢？這叫我怎麼能不生氣！？

不過，話又說回來，這個GAME裡，確實是包含了我們中國人所缺乏的創意及幽默，另外，精緻的畫面，動人的音效，加上對戰時各種令人捧腹的絕招，都是這個遊戲吸引人的地方，也看出了「阿度仔」對這個象棋遊戲所花的心血，比較之下，我們真是「羞羞臉」喔！

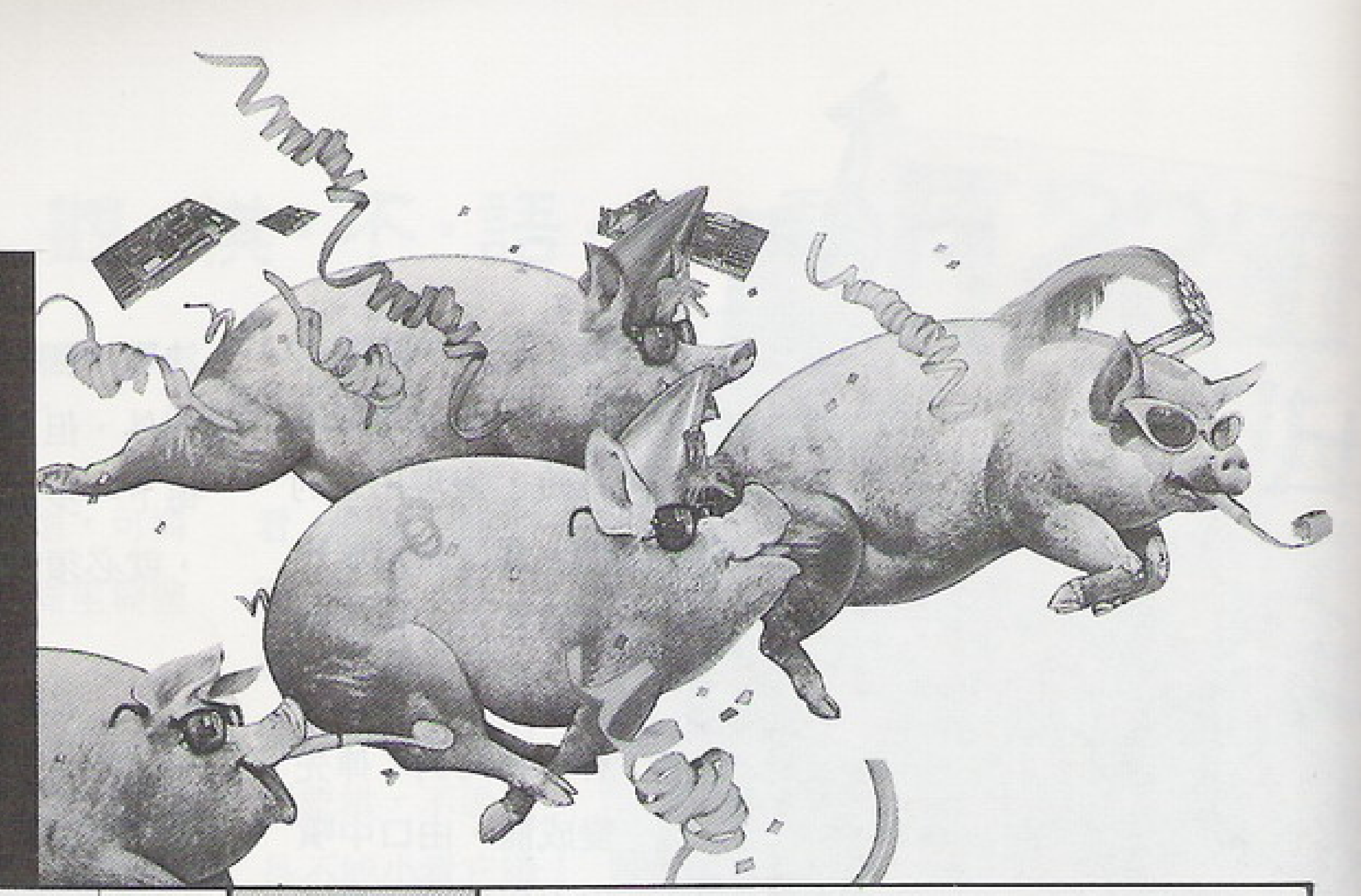
但是，話又說回來，這個GAME的棋力，又令我大大的生氣，要是在我們那邊，我就把這個設計人抓起來槍斃!!好，不說這個，不說這個。你想想，從小到大，我老趙下棋從來沒贏過，想不到，在這遊戲中，硬是會贏，怪怪隆地咚？！照這樣看，這個GAME的智商，不就跟初學者差不多了嗎？或者，是我老趙變「巧」了？！呵呵……。

所以，我現在有個指示，為了我們的面子，從今天開始，要傾全國之力，發展一套漂亮、有趣又聰明的象棋遊戲，以前「要核子，不要褲子」，現在「要棋子，不要褲子」，就算是民不聊生、民怨沸騰、民心向背，我們硬是要做!!好，我說了就照辦，不說了，下次再報告。（……將軍……又贏了……呵呵…哈……）

起·手·〃可〃·回·大·丈·夫

開懷篇

電玩短路
GAME SHORT





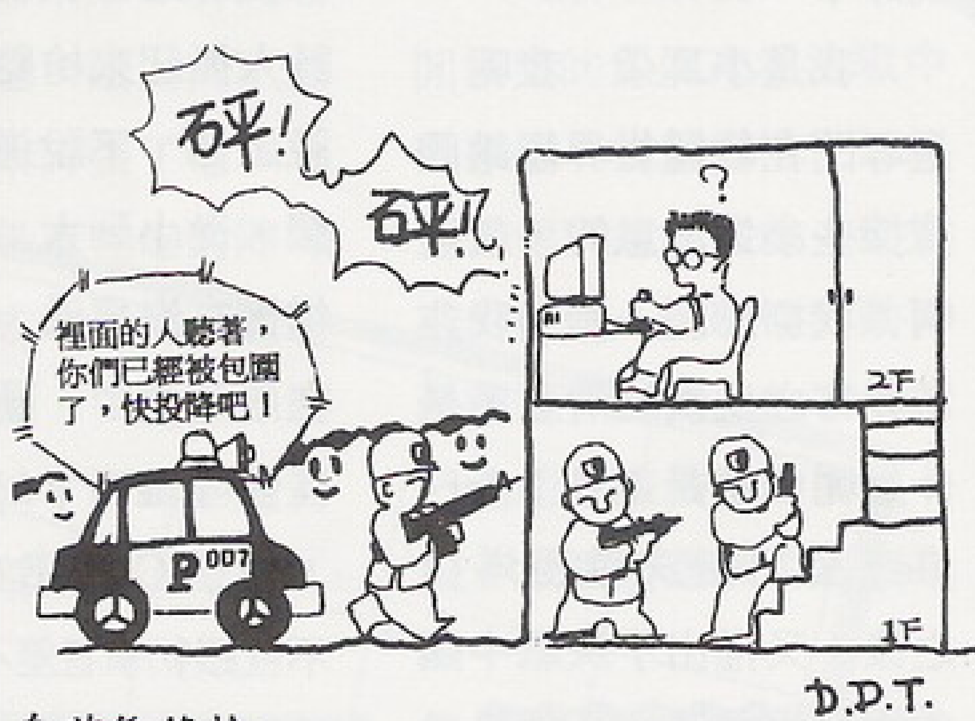
爲民除害本是梁山泊好漢義不容辭的事，但景陽岡上這次「大蟲」出沒，恐怕就不是武松能應付得了…



水滸傳



民眾檢舉有人在住宅內開槍射擊，迅雷小組據報後立刻封鎖現場，緝拿槍擊要犯…



烏茲衝鋒槍
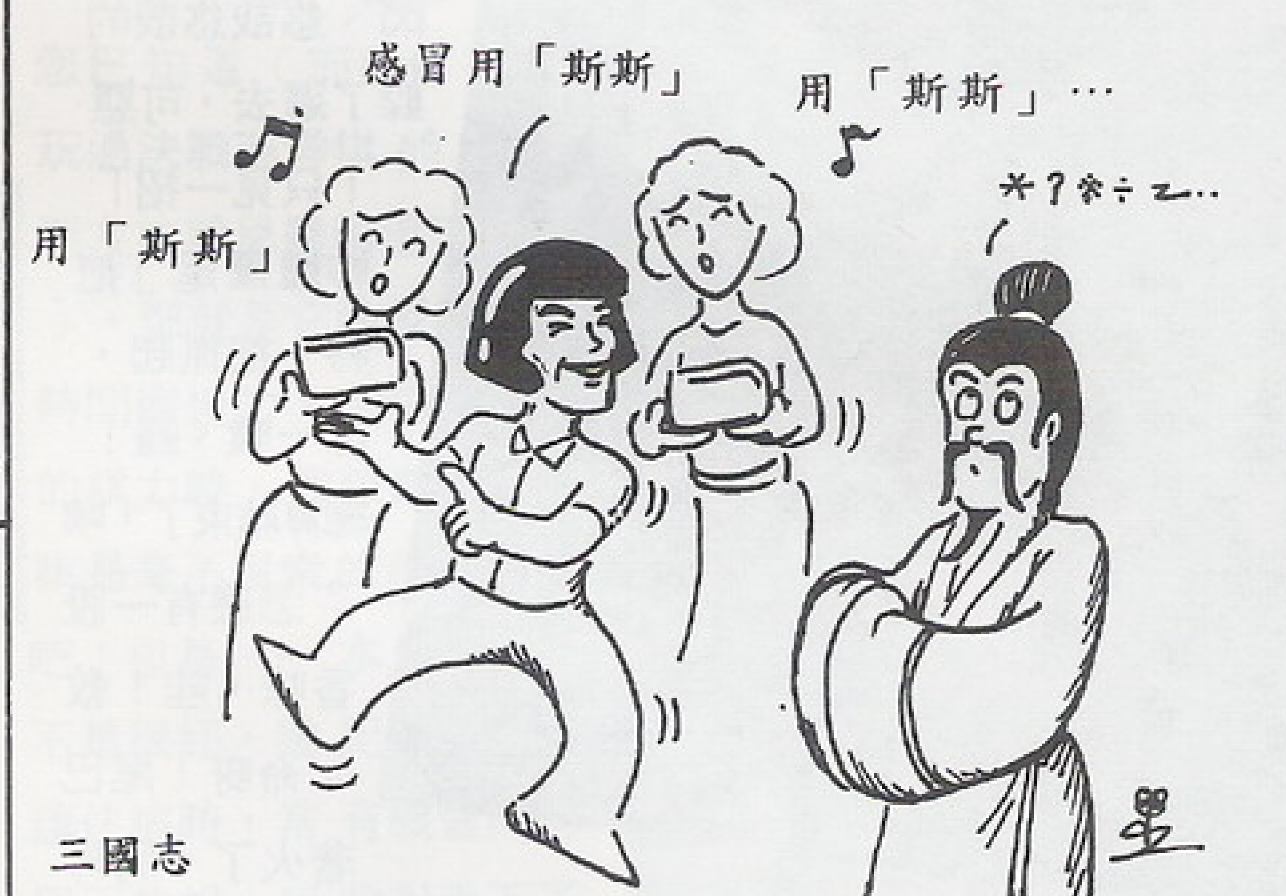


現在流氓猖獗，勒索、恐嚇不在少數，殊不知流氓早在四百年前便有，還是個大將軍！管他的，將軍犯法與民同罪，統統送去綠島，連織田信長也不例外。



信長之野望



劉備三顧茅廬，諸葛亮深受感動，於是提出著名的隆中對。不過聽說「諸葛亮」還推薦了某種東西給劉備…



三國志



恐龍：「公主這麼醜，眞怕會沒人來救她…」



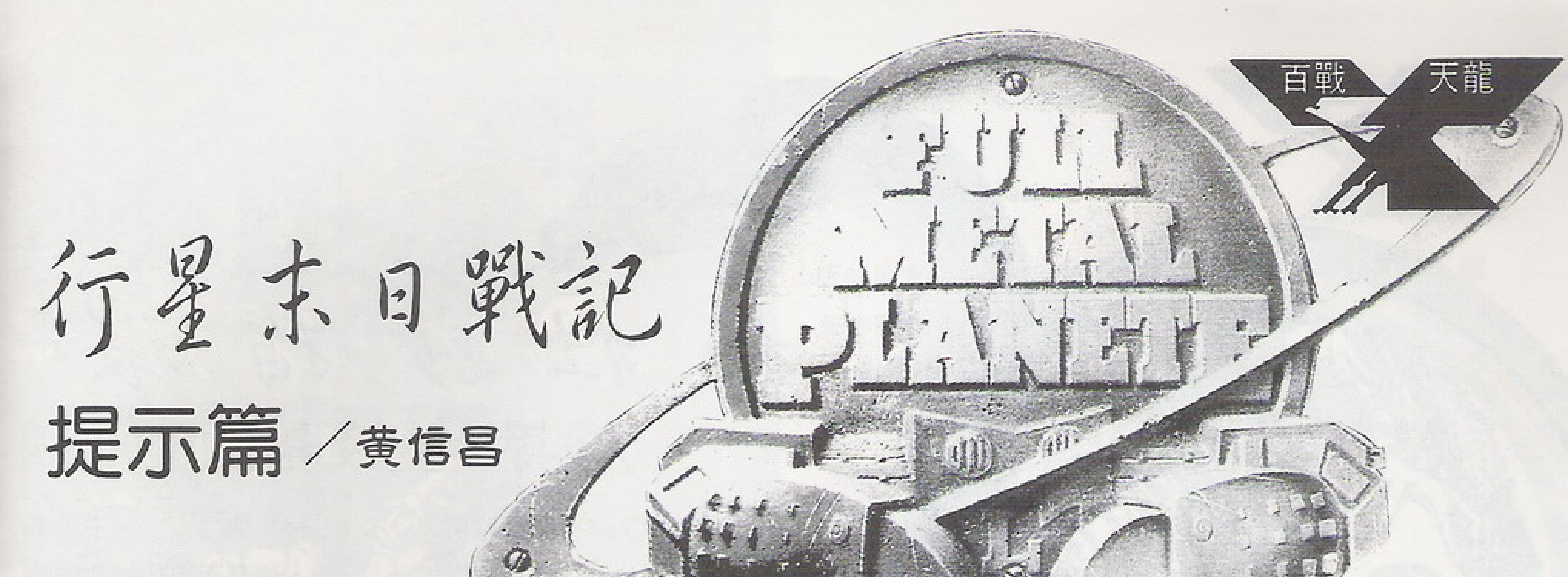


沒想到咱們的宋江大哥也學會這招…



行星末日戰記

提示篇／黃信昌



行星末日戰記可說是很容易上手的遊戲，只須把戰術及戰略、畫面上的圖形指令弄清楚，再上機玩個一、二次，相信便可得心應手。

在此願提供一些心得供大家參考：

1.如果是自己一人玩，建議你只選兩家「電腦」採礦公司與你競爭就好，一來時間長短適中，25回合半個多小時即可玩完。二來當這2支電腦隊伍一旦發生衝突時，一旁的你不就可以漁翁得利了嗎？筆者曾經因此而連續佔領2艘敵方母艦。

2.設定好3支敵我的採礦隊和時間後，電腦會以亂數決定，每隊的次序，隨即進入第一回合——母艦登陸。著陸的地點選擇可用一句圍棋諺語說明：「金角、銀邊、草肚皮」；礦產豐富的4個角落最好，四週也不錯。當然啦，中間的小島也是可以，要是你不怕採不到礦和被人圍攻的話……。

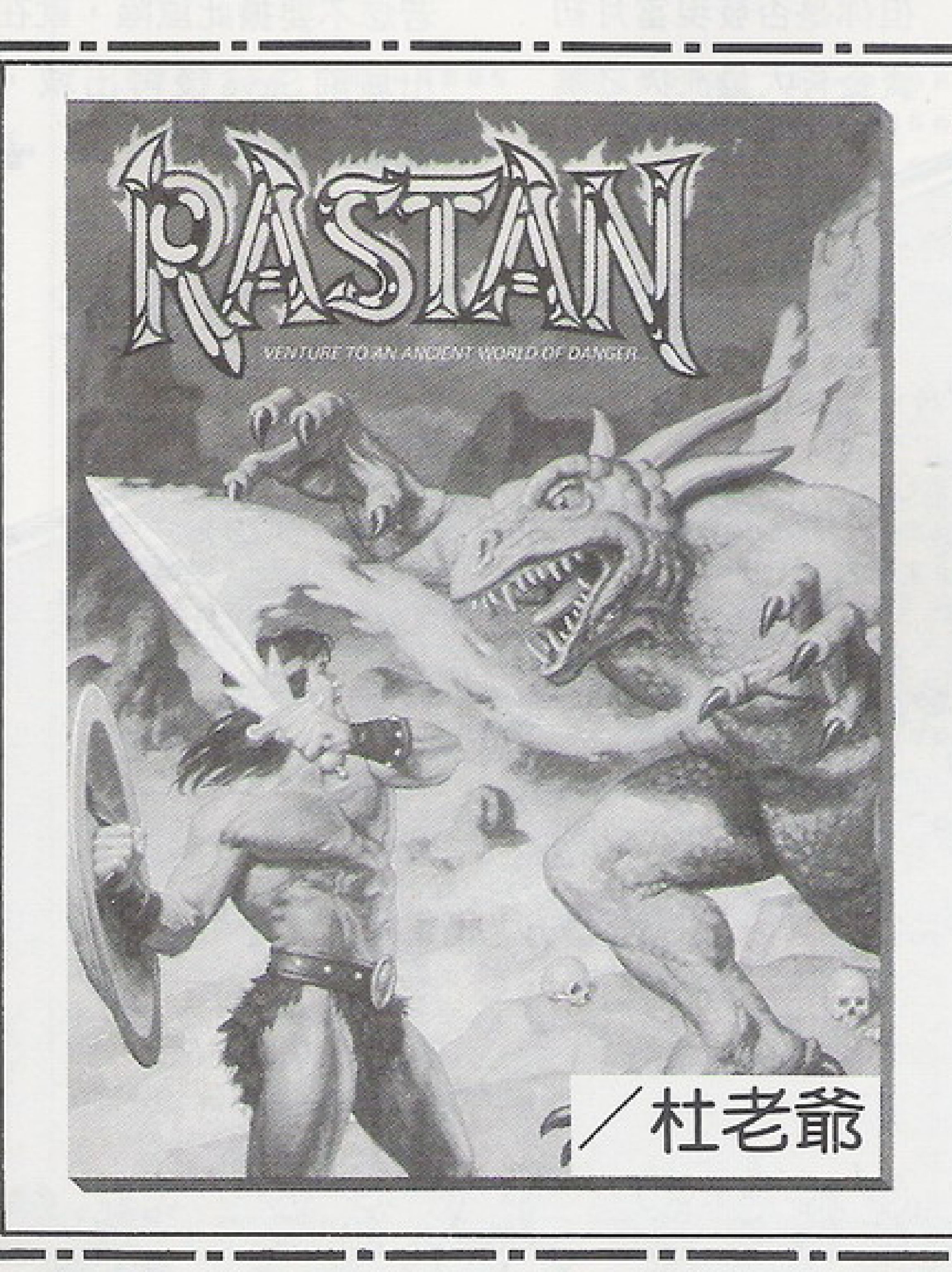
3.遊戲中可以累積行動點數，以便發揮「長征」敵方的功用。不過要注意只能留5點或10點點數才能累積到下一回合使用，不足10點（5點）者以5點（10點）計算。每回合最多有25點可用，佔領一艘母艦後基本點數增為20點，也可累積點數到30點（以此類推），且被佔領母艦的地面單位也一併接收，所以佔領敵方母艦和採礦是同樣重要的。

4.當滿載單位（礦石）的運輸船回母艦卸貨時，直接將它抓進母艦內再抓出放下，可節省2點行動點數。另外把機動採礦站開到「礦區」，利用它生產採礦機以便採取礦石後，直接回到母艦內不必來回的「奔波」，此法重覆使用亦可省下若干點數。

最後再提供一則奇怪的發現：每當此遊戲結束後按下F4回到DOS時，叫出Time來看總會慢了一大截時間，最離譜的一次足足慢了2個小時之久。

筆者不知這是不是bug，只有提醒大家GAME OVER後記得對時，別讓家中的電腦「回到未來」喔！

魔境傳說——無敵版



／杜老爺

魔境傳說是一個畫面、音效兼具的遊戲，可惜的是本遊戲到最後一關時便不能再續關了，常使各位英雄前功盡棄、欲哭無淚啊！本人特此公佈無敵版，希望大家早日完成復國大業，也可以致力於其它的GAME。

修改方法：啟動PC-TOOLS，利用FIND尋找下列數字：FF 0E F8 08（此為人數），找到後改為90 90 90 90，按F5儲存起來，以後進入遊戲便可享有用不完的人數了。

此外尚有生命力的修改，值為28 06 18 09，此值有兩組皆改為 90 90 90 90，則人物碰到敵人或被攻擊時，均不會喪失生命力，可是若喝下毒藥則…

PS:本數值皆在RASTAN.DAT中。



梅杜莎指環

後期增錢數

當你的兵力到達三千時，即可大膽地去攻擊一般中小型城市，攻下一城市，搜括錢財（抽稅後，將其防禦力提昇至最高，然後不留下一兵一卒火速出城）。

離城後再度進城（不要懷疑），因為此城已被你所佔領，所以主畫面會出現歡迎你進城等諸如此類的話，本應下進城的指令，但只要下達攻城的命令，對照一下敵我兵力，哇！守軍兵力等於零，如此一來便可順利攻下。進城後，至市政府查看稅金，錢數又恢復至上次所得，重覆此法，便可輕鬆地獲得大量資金。

若諸位仍嫌不足，就是多攻擊城市，當然啦！你的兵力至少要三千，找到稅金最多的城市……以後應知道如何去做了吧！據我攻擊的城市中最多的有七萬多，至於位置嗎？不告訴您，自己找才夠勁。

募集士兵時，建議多邀些騎兵，因其作戰時行動迅捷，來去如風、攻勢凌厲，尤其是當敵我兵力懸殊時，更是看頭十足，加上其音效真是妙不可言，看到此，是否按捺不住，想放手一搏呢？

但你是否發現當月初時，資金有大量流失之虞（付軍費之因），不用擔心，這是可以加以預防的，月底28～29日時進入自己的城市或攻擊另一城市，足夠的兵力是必備，待一舉攻下，徵稅、徵兵…等瑣事辦完後，將所有兵力寄放在城內，即將其分配至城內守軍後，出城溜一下，等過了30日看看錢數，哇！實在是太帥了，也沒減少，進城領兵再度踏上征程。

當全無武裝在外「渡」時間之空檔若碰上商旅或軍隊，千萬不要與之正面衝突，應採低姿勢與之講和，付一千元了事，若不幸碰上硬仔就只好如數付之，但這種情況應很少，若您不要擔此風險，就在出城前Save後再出城，反正又沒花錢。⚜

/李泰豪

凱撒大帝

金錢及官階修改法

/許宏達＆蔡曉緯

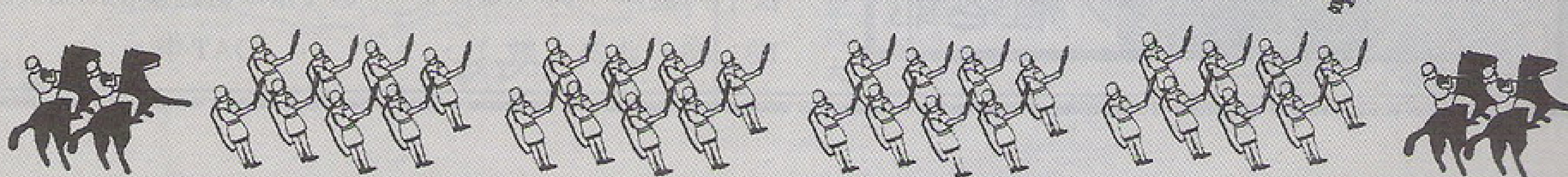
凱撒大帝在遊戲的初期，你只是一位沒沒無名的小軍官（officer），而你必須要捍衛羅馬，進而征服全世界，然而初期可用經費卻少的可憐，只有20塔倫（TALENT），有道是「有錢走遍天下，無錢寸步難行」。因此，只好請出了好兄弟PC-TOOLS，作了一些修改；再者，俗語說得好「金錢不是萬能的」，一個小軍官，權力太小，有許多命令不能行使，所以一併將官階由軍官修改成總督（proconsul），修改法如下：

1.先進入遊戲，不要下達任何命令，馬上儲存（現在假設備存在第一個進度）。

2.啟動PCTOOLS，選Find.功能搜尋O.CSV檔，輸入HEX碼 01140001，找到之後，位址＄506，＄507，為金錢數所在位址，改成60 EA，就有60000塔倫的經費。

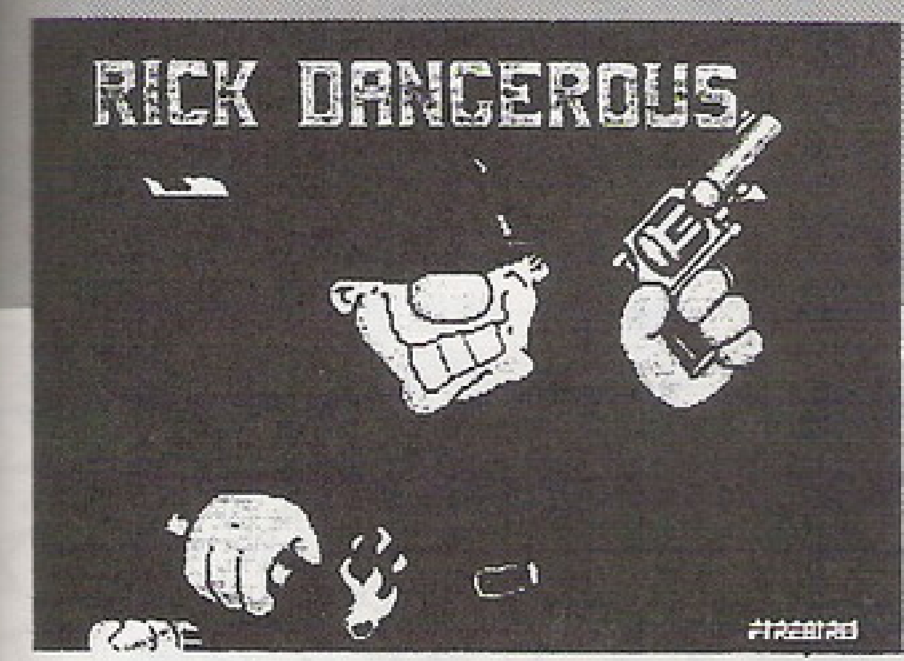
3.特別注意的一點：千萬不可將金錢改成最高值（65535），否則一旦再有收入的話，金錢將會跳回0重新算起。切記！！

4.將位址＄505、＄508的0101改為BE BE後，官階將變成總督，但必須經過一回合後，官階才會改變。⚜









步步殺機 修改法

/張世傑

面對一個充滿危機的冒險，Rick 只有六顆炸藥，一支裝有六發子彈的左輪及一支長棍。而且 Rick 只有六點的生命點數，在重重的機關陷阱的阻攔下，你有辦法讓 Rick 順利地完成他的冒險故事嗎？別傻了，這簡直就是天方夜譚嘛！你又不是超人，怎麼能和你的電腦比誰的速度較快呢？所以，只有六點的生命點數似乎是不夠的。別擔心，只要你讀了此篇文章之後，保證使你冒險的信心大增，不會再讓你的苦心白費了。

本修改方法並不直接修改檔案，所以要玩修改版的朋友必須在每次執行步步殺機前，用 DOS 所提供的 DEBUG .COM（除錯程式）來修改。

為了遊戲母片的安全起見，建議讀者先備份一片，將 DEBUG.COM 拷貝至備份磁片，再依底下的步驟建立一個批次檔至備份磁片中。

首先將備份好的磁片置於 A 磁碟機中，接著鍵入下列各行：

A>Copy con P2.BAT
rmono
debus rick.com
^Z

如此，你的備份磁片就算完成了。

修改步驟如下：

1. 把備份磁片放入 A 磁碟機中，在 A>下鍵入 P2
2. 鍵入 G266，然後選擇顯示模式。
3. 鍵入 T
4. 鍵入 G37
5. 鍵入 T
6. 鍵入 GFE
7. 鍵入 T
8. 鍵入 FCS：137　138　90
9. 鍵入 FCS：1603　1604　90
10. 鍵入 FCS：166E　166F　90
11. 鍵入 G，即可開始遊戲。
12. 要離開遊戲回到 DOS 時，按 ESC 鍵，接著按 Q 鍵及 ENTER 鍵即可。

```
A>P2
-G266
                         Loading RICK DANGEROUS ...
AX=1C52  BX=0005  CX=0000  DX=0100  SP=007C  BP=1CBA  SI=0100  DI=0100
DS=1CBA  ES=1CBA  SS=3ABA  CS=1C52  IP=0266   NV UP EI PL ZR NA PE NC
1C52:0266 CB            RETF
-T

AX=1C52  BX=0005  CX=0000  DX=0100  SP=0080  BP=1CBA  SI=0100  DI=0100
DS=1CBA  ES=1CBA  SS=3ABA  CS=345A  IP=0012   NV UP EI PL ZR NA PE NC
345A:0012 8CC0          MOV     AX,ES
-G37

AX=0038  BX=0005  CX=0000  DX=0001  SP=007C  BP=1CBA  SI=FFFF  DI=FFFF
DS=345A  ES=3A9D  SS=3ABA  CS=345A  IP=0037   NV DN EI PL NZ NA PE NC
345A:0037 CB            RETF
-T

AX=0038  BX=0005  CX=0000  DX=0001  SP=0080  BP=1CBA  SI=FFFF  DI=FFFF
DS=345A  ES=3A9D  SS=3ABA  CS=3A9D  IP=0038   NV DN EI PL NZ NA PE NC
3A9D:0038 8CC3          MOV     BX,ES
-GFE

AX=1CBA  BX=0000  CX=0000  DX=F000  SP=0400  BP=1CBA  SI=1CCA  DI=0400
DS=1CBA  ES=1CBA  SS=1CCA  CS=3A9D  IP=00FE   NV UP EI PL NZ NA PO NC
3A9D:00FE 2E            CS:
3A9D:00FF FF2F          JMP     FAR [BX]                     CS:0000=0000
-T

AX=1CBA  BX=0000  CX=0000  DX=F000  SP=0400  BP=1CBA  SI=1CCA  DI=0400
DS=1CBA  ES=1CBA  SS=1CCA  CS=37F4  IP=0000   NV UP EI PL NZ NA PO NC
37F4:0000 E8D205        CALL    05D5
-FCS:137 138 90
-FCS:1603 1604 90
-FCS:166E 166F 90
-G
```

三绝技 /BARBARIAN

我想大家玩創世紀VI的時候都有種「迷路」的感覺，所以提出一些由友人所提供的密技，供各位玩家參考。

第一個功能，在鍵盤的右邊有一組數字鍵，先按著左邊的 ALT 鍵不放，然後按右邊那組數字鍵，依2，1，3順序按下，然後放開 ALT 鍵，就會出現一幅如同使用GEM後的地圖，非常方便，且次數不限，跟GEM說 Bye Bye吧！

用這個功能的時候，訊息欄會出現一組數字和英文字，前4個數字表示隊伍好壞程度。再過3、4個數字，代表時間，最後7個數字非常重要，它們代表的座標，規格如下：

XXX／YYY／W

X就是代表1D的X座標，Y代表2D的Y座標，W表示你現在是在那一個世界。0表示Britannia，1～4表示地下城的第幾層，5表示石像鬼的世界。

還有兩招。如果你把 ALT 和2、1、4鍵按下去，訊息欄會出現一些奇怪的字體，那些字是用石像鬼語言寫的。這個功能可以把你的隊伍傳送到任何一個角落！

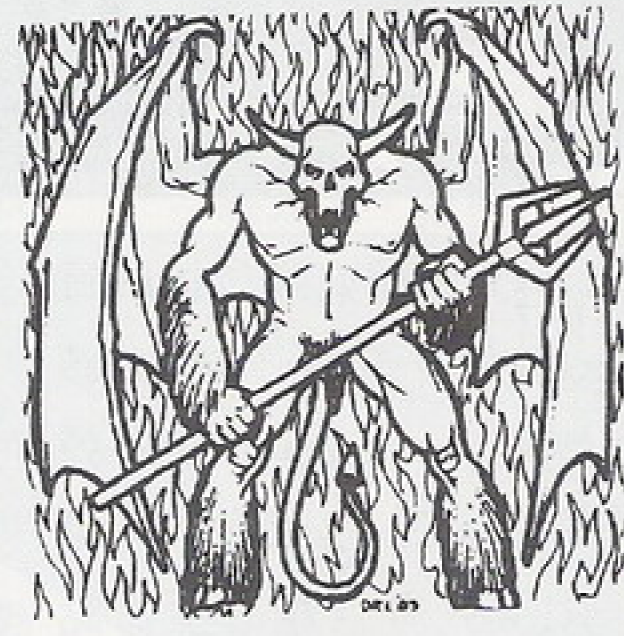
以Trinsic為例，先鍵入19b，按 Enter 鍵，以此類推；但此功能不要常用，否則人物圖形會亂掉，或許還會有更嚴重的情形發生。

按 ALT 和2、1、5鍵，則可使時間加快一小時。

例：Trinsic—19b／313／0

超強利器 /楊家欣

創世紀VI實在是一個非常優美的RPG遊戲只可惜在遊戲之初，裝甲太弱，武器力量也太小，一些比較好的武器如閃電杖之類，用不了幾次，也就宣告泡湯了，迫使我都去殺一些衛士（自己人），或做一些偷雞摸狗之事才勉強混得下去。



看到上幾期，有位發燒友提供了一項秘技——把無敵的國王用袋子裝走，提供了我靈感，國王雖然可以治「百病」，但畢竟無法幫你戰鬥，況且國王很「滑溜」，想把他帶著走，通常是會失敗的。結果不但戰鬥時無法發揮奇效，反而減少攜帶物品的空間。

因此，據我多次研究，發現城內有一樣威力奇大、用不壞、打不完的武器——神農炮，我們何不利用呢？果然用袋裝法一舉成功。戰鬥時，顯現了無比的威力，不但射程不受限制而且奇準無比（註：用M移動砲口方向），我實在是太……太滿意了，或許有人想用此炮來幹掉國王，告訴各位，我試過了，不過奇怪的是，我打他，他竟不打我，不過我射了數百發，他竟無動於衷，真是神人也。



三發式十字弓 /舒潔

在海蛇堡的西側，可看到一間供在此練武戰士住宿的大宿舍，宿舍北面有數幅壁飾，找最左的壁飾將其移開（Move指令），用Look指令尋找原來掛壁飾的牆，你會發現一道密門（Secret Door），小閣內有一上了魔法鎖的寶箱，寶箱裡放著Deeds島的鎮島法寶——三發式十字弓（Triple Crossbow），每次攻擊會如同散彈般地射出三枝攻擊力12點的箭支，對付大批小怪物最有效。



創世紀VI

。精選集。

浩劫後之世界原貌重現

/H.Y.N

為了解救蒼生，為了維護聖者的尊嚴，於是我再披戰袍，為整個不列顛尼亞王國的人奮鬥不懈，但苦於經費欠缺，買不起好的裝備，只好往來於各大城間「借」東西（什麼？偷！太難聽了吧！況且聖者的字典中只有「借」沒有「偷」。）或在王城的地下迷宮打怪物，順便撿些錢、裝備等物（並非謀財害命，此乃為伸張正義）。

這天當我在特林西克城櫃子中借得魔盔和Glass sword後，心中對未來充滿信心，正欲找隻怪物試刀時，突然滿天烏雲密佈，雷電交加、山崩地裂，轉眼間到處殘壁斷垣，海水倒灌，觀此天災加上怪物肆虐，心想解救蒼生無望心灰意冷之際，突然想起Iolo有本預言之書，仔細研讀加上卜卦、觀星…等。終於理出一套移山倒海之術來重整世界，心想必有多位道友遭困於此，心灰意冷之際而從頭來過，於是特將此咒公布於世：

在世界正常或遊戲之初將Player Disk中的Map檔重備一份，當世界混亂之際而你又不想從頭來過時，就當作世界絲毫未變，照常Save Game然後跳回DOS，取出備份磁片放於A磁碟機，Player Disk於B磁碟機，鍵入Copy Map B：執行後你將會發現世界原貌重現了。

其實山海倒置有時對玩者來講未嘗不是一福音，記得筆者在特林西克城中，發現一間有狗的房屋中存有一魔甲，卻苦不得其門而入，突然間山搖地動，到處斷垣殘壁，於是便輕易地得到了魔甲，因此地圖分崩離析是福是禍，就看玩者的造化了。

奪寶奇招

/陳元龍

最近本人「不小心」發現一個奇招，可輕易奪人武器，方法如下：

首先準備一只空布袋，再找一個看起來武器很多的人，再把袋子扔到他身邊，接著以MOVE指令將他推進袋內，然後再用MOVE指令推著袋子跑（越遠越好），跑到差不多了，就打開袋子，（LOOK）人已經不見了，只留下他的武器。

PS：若用此招對付Lord British或其他身邊的人，則會使其成為「非生物」；此時只要使用一次Help法術即可復原。

小丑線索之謎

/阿莎力

在British的皇宮中，有一個陪人玩樂的小丑，你可從他口中問出一條線索（Clue），搜Nystal魔法的房間，可發現一張卷軸，要你到海蛇堡的一個盆栽下找另一卷軸，另一卷軸又要你到Minoc，又從Minoc到Moonglow，再到Yew，再到了New Magincia，最後仍是在Lord British的城堡中的石獅子上，它要你到Iolo的馬房去問Smith，而馬房在那呢？原來在Empath Abbey途中有一路標，從那裏向東北走就到了，而Smith竟是一頭馬，不過它會說話，它的線索是當你到地下城解救Lord British時，不要忘了帶Sandle Box，什麼啊！上一代才把他救回來的，怎麼的，難道這次他又會被抓走？這到是不是個事實，真是個謎！







WEIRD DREAMS 好夢連床
人數修改法

呂朝源

好夢連床是一個很不錯的動作遊戲，在劇情方面，它巧妙地帶領你進入作者幻想的空間，而這空間又有十八處之多，讓你體會了棉花糖機閃躲的刺激、大蜜蜂的追殺、幻鏡屋的迷離……這在在都顯現出作者的創意，而顯示在 VGA 螢幕的圖案，更是如夢如真，伴隨著特殊的音效，讓你沉迷其中！！！

但是不知是作者高估了玩家的實力，還是要訓練大家的反應，竟然只給五個人次就要玩家衝鋒前進，途中既無補給站（補充一下人馬）更無存取進度的功能，只要一失足又得重新來過，常常連過三關但一個失神便得望著那張著大眼含恨陣亡的大頭而咬牙切齒。

於是便祭出法寶（GAME-BUSTER 2）期待能幫我一雪深仇大恨，增加一些兄弟來共同作戰，但萬萬沒料到法寶一上，卻當機而回，實在令人無法忍受，就使出壓軸工夫（DEBUG是也）來一拼高低，經過一番追逐，終於找到機關所在，一話不說動手即改，本想這次總該 OK 才對，但是一執行，卻發現人數是不會減少，但卻會當機！

再一次的檢查發現，人數的增減及控制圖形由左往右移，都在同一個副程式中，如果單純的修改人數的增減，便會因為圖形無法移動而當機，因此只好再動手寫一段能辨別人數的小程式補入主程式中，如此一來就大功告成，一個人數不會減少的版本就出現了。

以下是修改之處：先用 PCTOOLS 搜尋好夢連床主程式 WEIRD.EXE

1. 尋找下面九個數值55 8B EC 83 EC 16 56 C7 46，找到後改成81 FB D0 64 74 02 FF 0F C3。
2. 再一次尋找下面三個數值83 2F 01，找到後改成E9 C0 E0 希望能讓你順利過關！！！

惡魔城傳說 不死版

惡魔城傳說是一個很不錯的動作遊戲，難度不算高，值得一玩，不過，若還是有玩家玩不完的話，那沒關係，因為現在就教你不死版的修改法。

首先，要先備份，玩一次而且儲存遊戲，回到 A> 下。

第二，進入 PC-TOOLS，用 Edit 來編輯磁軌，進入 Sector 00。

如圖有底線的數值03是人數，10是 PLAYER 的生命點數，05是紅心數量。按下 F3 來修改，將10改成00就可成為不死版，生命點數及紅心數量自行修改，然後按 F5 存入，如此就完成了！

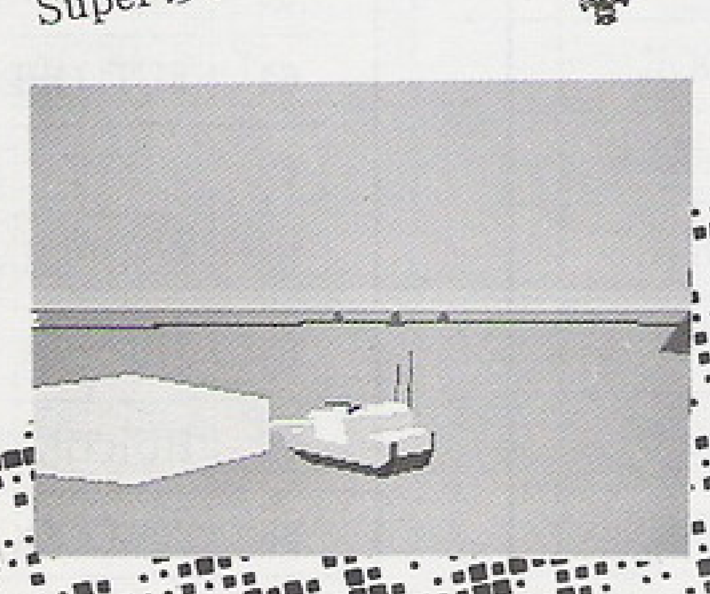
```
PC Tools Deluxe R4.21   -----------Sector Edit Service-----------
Path=C:\*.*              Relative sector 0000000, Clust 05269,
File=CASTLE.DAT           Disk Abs Sec 0021185
Displacement  ---------------- Hex codes ----------------
0000(0000)
0016(0010)
0032(0020)
0048(0030)
0064(0040)
0080(0050)
0096(0060)
0112(0070)
0128(0080)
0144(0090)
0160(00A0)
0176(00B0)
0192(00C0)
0208(00D0)
0224(00E0)
0240(00F0)
```



快速升級篇

／羅健豪

各位指揮官們！我猜你們一定為了些許的勳獎，而打得頭破血流，其至優秀的隊員因此隨風而逝。不過不要緊，本將軍教你們一招，保證隊員個個操作靈活，動作輕快。注意了：誠心練兵的，把最滿意的連捉回到單一戰役，選防衛戰，切記別的不行；一進入戰爭就按 Alt ＋ E ，一回到基地，嘿！嘿！可能這場輸了，不過有6點勳獎，並且沒人傷亡，帥吧！用這招，不到半小時，每個隊員都一定在Super以上了。好，解散！

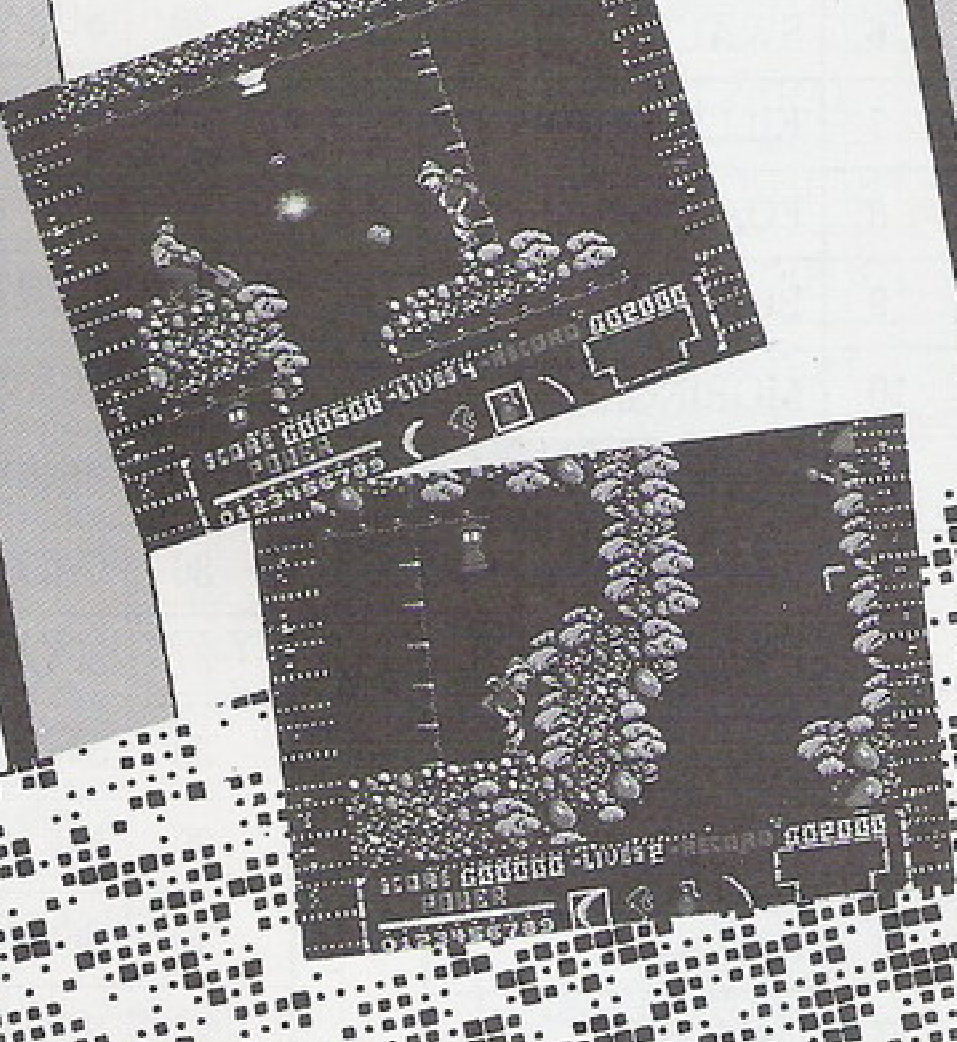




速度調整

／*Eddie*

各位已愛上叢林之神的弟兄們，當你正入迷得玩時，是否覺得速度太快或者太慢，告訴你：只要按下 F 10 ，就可調整遊戲之速度了！





魚雷無限

／阿諾

拿出PC-TOOLS，找在Disk-1 中 的 WOLF-PACK.EXE檔，用FIND搜出FE 8C 0A 01這串數字，把它們改成90 90 90 90，即可有無限多的魚雷，愛怎射就怎麼射，我甚至把它當衝鋒槍來掃射呢!!





上帝也抓狂 戰場名稱集(上)

/ 許勝佳

由於上帝也抓狂的每場戰役最快也需要半小時才能完成，且一開始的戰場又太簡單，接下去的也是不費吹灰之力便勝利了，所以就將難度較高戰場名稱找出來。

表中數值是該戰場的難易度，數值過大的戰場玩者不要輕易嚐試，否則……

難易度	戰場名稱
0	GENESIS
0	SHISODING
1	HURTOUTORD
2	JOSMAR
3	TIMUSLOG
4	CALDIEHILL
5	SCOQUEMET
6	SWAUER
7	KILLPEING
8	EOAOZORD
9	BURWILCON
10	MORINGILL
11	NIMIHILL
12	BILCEMET
13	RINGMPED
14	WEAVHIPHAM
15	ALPOUTOND
16	BADACON
17	IMMUSILL
18	HOBDIETORY
19	BUGQUEEND
20	SHADTED
21	CORPEHAM
22	BINOZOND
23	SADWILLOW
24	LOWINGICK
25	QAZITORY
26	VERYMEEND
27	MINMPME
28	HAMHIPOLD
29	FUTOUTBOY
30	SUZALOW
31	DOUUSICK
32	SHIDIEHOLE
33	HURTLOPLAS
34	JOSTME
35	TIMPEOLD
36	CALOZBOY
37	SCOWILDOR
38	SWAINGPAL
39	KILLOHOLE
40	EOAMELAS
41	BURMPAL
42	MORHIPPIL
43	NIMOUTJOB
44	BILADOR
45	RINGGBPAL
46	WEAVINPERT
47	ALPLOPOUT
48	BADTAL
49	IMMPEPIL
50	HOBOZJOB
51	BUGWILLIN
52	SHADOGODON
53	COROPERT
54	BINMEOUT
55	SADMPT
56	LOWHIPBAR
57	QAZOUTER
58	VERYELIN
59	MINGBDON
60	HAMINMAR
61	FUTLOPLUG
62	SUZTT
63	DOUPEBAR
64	SHIOZER
65	HURTIKEING
66	JOSOGOORD

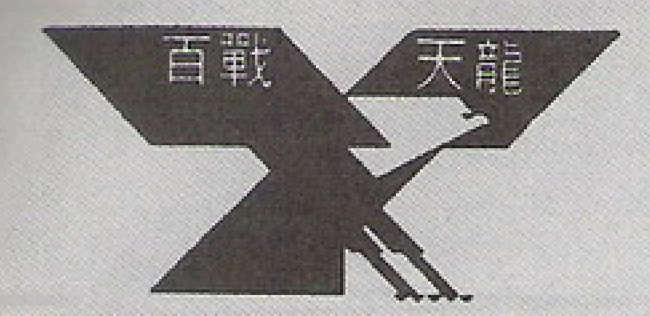


67	TIMOMAR
68	CALMELUG
69	SCOMPHILL
70	SWAHIPMET
71	KILLQAZED
72	EOAEING
73	BURGBORD
74	MORINCON
75	NIMLOPILL
76	BILTHILL
77	RINGOXMET
78	WEAVEAED
79	ALPIKEHAM
80	BADOGOOND
81	IMMOCON
82	HOBMEILL
83	BUGMPTORY
84	SHADKOPEND
85	CORQAZME
86	BINEHAM
87	SADGBOND
88	LOWINLOW
89	QAZLOPICK
90	VERYYTORY
91	MINOXEND
92	HAMEAME
93	FUTIKEOLD
94	SUZOGOBOY
95	DOUOLOW
96	SHIMEICK
97	HURTDIHOLE
98	JOSKOPLAS
99	TIMQAZAL
100	CALEOLD
101	SCOGBBOY
102	SWAINDOR
103	KILLSODPAL
104	EOAYHOLE
105	BUROXLAS
106	MOREAAL

107	NIMIKEPIL
108	BILOGOJOB
109	RINGUDOR
110	WEAVDEPAL
111	ALPDIPERT
112	BADKOPOUT
113	IMMQAZT
114	HOBEPIL
115	BUGGBJOB
116	SHADASLIN
117	CORSODDON
118	BINYPERY
119	SADOXOUT
120	LOWEAT
121	QAZIKEBAR
122	VERYQUEER
123	MINULIN
124	HAMDEDON
125	FUTDIMAR
126	SUZKOPLUG
127	DOUQAZHILL
128	SHIEBAR
129	HURTCEER
130	JOSASING
131	TIMSODORD
132	CALYMAR
133	SCOOXLUG
134	SWAEAHILL
135	KILLDIEMET
136	EOAQUEED
137	BURUING
138	MORDEORD
139	NIMDICON
140	BILKOPILL
141	RINGINGTORY
142	WEAVIMET
143	ALPCEED
144	BADASHAM
145	IMMSODOND
146	HOBYCON

147	BUGOXILL
148	SHADUSTORY
149	CORDIEEND
150	BINQUEME
151	SADUHAM
152	LOWDEOND
153	QAZDILOW
154	VERYWILICK
155	MININGHOLE
156	HAMIEND
157	FUTCEME
158	SUZASOLD
159	DOUSODBOY
160	SHIYLOW
161	HURTAICK
162	JOSUSHOLE
163	TIMDIELAS
164	CALQUEAL
165	SCOUOLD
166	SWADEBOY
167	KILLOZDOR
168	EOAWILPAL
169	BURINGPERT
170	MORILAS
171	NIMCEAL
172	BILASPIL
173	RINGHIPJOB
174	WEAVOUTLIN
175	ALPAPAL
176	BADUSPERT
177	IMMDIEOUT
178	HOBQUET
179	BUGUPIL
180	SHADPEJOB
181	COROZLIN
182	BINWILDON
183	SADINGMAR
184	LOWIOUT
185	QAZCET
186	VERYMPBAR

187	MINHIPER
188	HAMOUTING
189	FUTADON
190	SUZUSMAR
191	DOUDIELUG
192	SHIQUEHILL
193	HURTTBAR
194	JOSPEER
195	TIMOZING
196	CALWILORD
197	SCOINGCON
198	SWAILUG
199	KILLMEHILL
200	EOAMPMET
201	BURHIPED
202	MOROUTHAM
203	NIMAORD
204	BILUSCON
205	RINGINILL
206	WEAVLOPTORY
207	ALPTMET
208	BADPEED
209	IMMOZHAM
210	HOBWILOND
211	BUGINGLOW
212	SHADOILL
213	CORMETORY
214	BINMPEND
215	SADHIPME
216	LOWOUTOLD
217	QAZAOND
218	VERYGBLOW
219	MININICK
220	HAMLOPHOLE
221	FUTTEND
222	SUZPEME
223	DOUOZOLD
224	SHIWILBOY
225	HURTOGODOR
226	JOSOICK

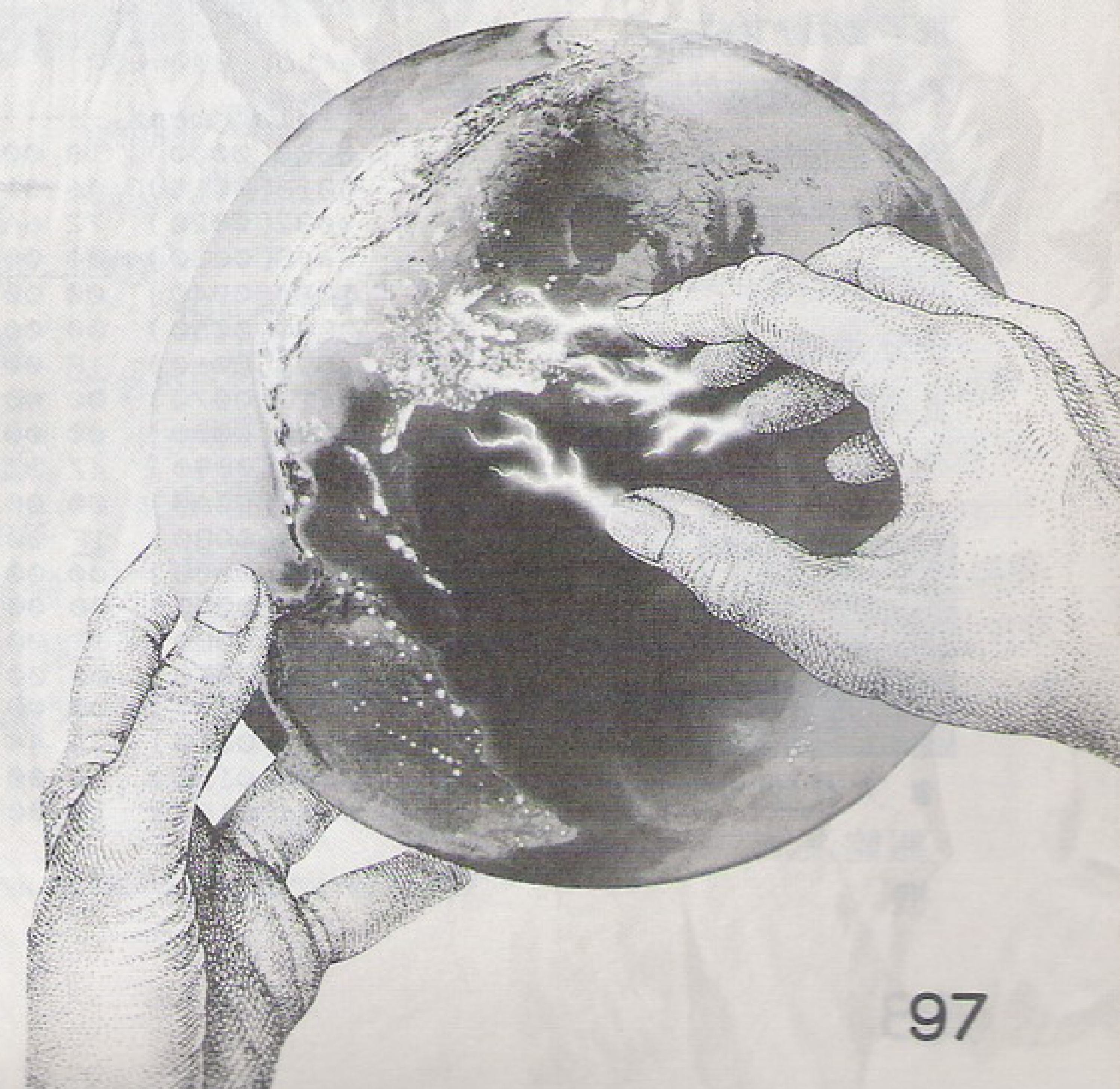


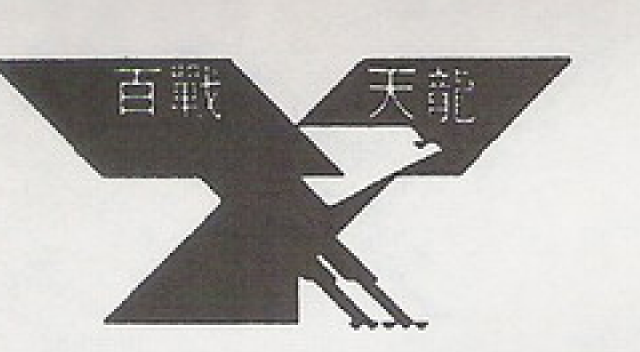
難易度	戰場名稱
227	TIMMEHOLE
228	CALMPLAS
229	SCOHIPAL
230	SWAOUTPIL
231	KILLEBOY
232	EOAGBDOR
233	BURINPAL
234	MORLOPPERT
235	NIMTLAS
236	BILPEAL
237	RINGEAPIL
238	WEAVIKEJOB
239	ALPOGOLIN
240	BADOPAL
241	IMMMEPERT
242	HOBMPOUT
243	BUGHIPT
244	SHADQAZBAR
245	COREJOB
246	BINGBLIN
247	SADINDON
248	LOWLOPMAR
249	QAZTOUT
250	VERYOXT
251	MINEABAR
252	HAMIKEER
253	FUTOGOING
254	SUZODON
255	DOUMEMAR
256	SHIMPLUG
257	HURTKOPHILL
258	JOSQAZMET
259	TIMEER
260	CALGBING
261	SCOINORD
262	SWALOPCON
263	KILLYLUG
264	EOAOXHILL
265	BUREAMET
266	MORIKEED
267	NIMOGOHAM
268	BILOORD
269	RINGDECON
270	WEAVDIILL
271	ALPKOPTORY
272	BADQAZEND
273	IMMEED
274	HOBGBHAM
275	BUGINOND
276	SHADSODLOW
277	CORYILL
278	BINOXTORY
279	SADEAEND
280	LOWIKEME
281	QAZOGOOLD
282	VERYUOND
283	MINDELOW
284	HAMDIICK
285	FUTKOPHOLE
286	SUZQAZLAS
287	DOUEME
288	SHIGBOLD
289	HURTASBOY
290	JOSSODDOR
291	TIMYICK
292	CALOXHOLE
293	SCOEALAS
294	SWAIKEAL
295	KILLQUEPIL
296	EOAUBOY
297	BURDEDOR
298	MORDIPAL
299	NIMKOPPERT
300	BILQAZOUT
301	RINGIAL
302	WEAVCEPIL
303	ALPASJOB
304	BADSODLIN
305	IMMYPAL
306	HOBOXPERT
307	BUGEAOUT
308	SHADDIET
309	CORQUEBAR
310	BINUJOB
311	SADDELIN
312	LOWDIDON
313	QAZKOPMAR
314	VERYINGLUG
315	MINIT
316	HAMCEBAR
317	FUTASER
318	SUZSODING
319	DOUYDON
320	SHIOXMAR
321	HURTUSTUG
322	JOSDIEHILL
323	TIMQUEMET
324	CALUER
325	SCODEING
326	SWADIORD
327	KILLWILCON
328	EOAINGILL
329	BURIHILL
330	MORCEMET
331	NIMASED
332	BILSODHAM
333	RINGOUTOND
334	WEAVACON
335	ALPUSILL
336	BADDIETORY
337	IMMQUEEND
338	HOBUED
339	BUGDEHAM
340	SHADOZOND
341	CORWILLOW
342	BINGINGICK
343	SADITORY
344	LOWCEEND
345	QAZASME
346	VERYHIPOLD
347	MINOUTBOY
348	HAMALOW
349	FUTUSICK
350	SUZDIEHOLE
351	DOUQUELAS
352	SHIUME
353	HURTPEOLD
354	JOSOZBOY
355	TIMWILDOR
356	CALINGPAL
357	SCOIHOLE
358	SWACELAS
359	KILLMPAL
360	EOAHIPPIL
361	BUROUTJOB
362	MORADOR
363	NIMUSPAL
364	BILDIEPERT
365	RINGLOPOUT
366	WEAVTAL
367	ALPPEPIL
368	BADOZJOB
369	IMMWILLIN
370	HOBINGDON
371	BUGIPERT
372	SHADMEOUT
373	CORMPT
374	BINHIPBAR
375	SADOUTER
376	LOWALIN
377	QAZUSDON
378	VERYINMAR
379	MINLOPLUG
380	HAMTT
381	FUTPEBAR
382	SUZOZER



難易度	戰場名稱
383	DOUWILING
384	SHIINGORD
385	HURTOMAR
386	JOSMELUG
387	TIMMPHILL
388	CALHIPMET
389	SCOOUTED
390	SWAAING
391	KILLGBORD
392	EOAINCON
393	BURLOPILL
394	MORTHILL
395	NIMPEMET
396	BILOZED
397	RINGIKEHAM
398	WEAVOGOOND
399	ALPOCON
400	BADMEILL
401	IMMMPTORY
402	HOBHIPEND
403	BUGOUTME
404	SHADEHAM
405	CORGBOND
406	BININLOW
407	SADLOPICK
408	LOWTTORY
409	QAZPEEND
410	VERYEAME
411	MINIKEOLD
412	HAMOGOBOY
413	FUTOLOW
414	SUZMEICK
415	DOUMPHOLE
416	SHIHIPLAS
417	HURTQAZAL
418	JOSEOLD
419	TIMGBBOY
420	CALINDOR
421	SCOLOPPAL
422	SWATHOLE
423	KILLOXLAS
424	EOAEAAL
425	BURIKEPIL
426	MOROGOJOB
427	NIMODOR
428	BILMEPAL
429	RINGDIPERT
430	WEAVKOPOUT
431	ALPQAZT
432	BADEPIL
433	IMMGBJOB
434	HOBINLIN
435	BUGLOPDON
436	SHADYPERT
437	COROXOUT
438	BINEAT
439	SADIKEBAR
440	LOWOGOER
441	QAZOLIN
442	VERYDEDON
443	MINDIMAR
444	HAMKOPLUG
445	FUTQAZHILL
446	SUZEBAR
447	DOUGBER
448	SHIINING
449	HURTSODORD
450	JOSYMAR
451	TIMOXLUG
452	CALEAHILL
453	SCOIKEMET
454	SWAOGOED
455	KILLUING
456	EOADEORD
457	BURDICON
458	MORKOPILL
459	NIMQAZTORY
460	BILEMET
461	RINGCEED
462	WEAVASHAM
463	ALPSODOND
464	BADYCON
465	IMMOXILL
466	HOBEATORY
467	BUGIKEEND
468	SHADQUEME
469	CORUHAM
470	BINDEOND
471	SADDILOW
472	LOWKOPICK
473	QAZQAZHOLE
474	VERYIEND
475	MINCEME
476	HAMASOLD
477	FUTSODBOY
478	SUZYLOW
479	DOUOXICK
480	SHIEAHOLE
481	HURTDIELAS
482	JOSQUEAL
483	TIMUOLD
484	CALDEBOY
485	SCODIDOR
486	SWAKOPPAL
487	KILLINGPERT
488	EOAILAS
489	BURCEAL
490	MORASPIL
491	NIMSODJOB
492	BILYDOR
493	RINGAPAL
494	WEAVUSPERT
495	ALPDIEOUT
496	BADQUET
497	IMMUPIL
498	HOBDEJOB
499	BUGDILIN
500	SHADWILDON





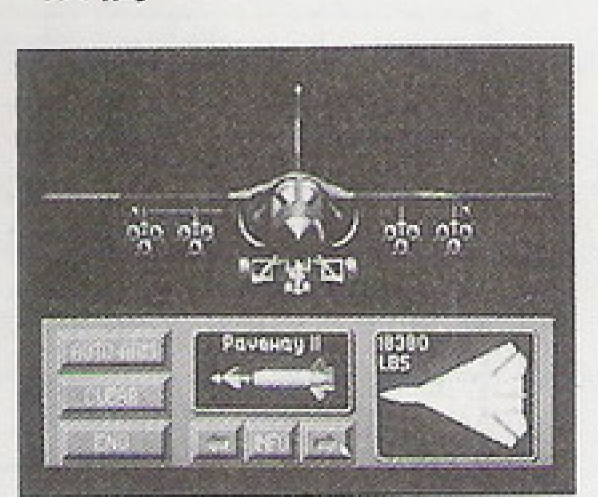


戰鬥轟炸機

十六關修改法

劉千瑞


⬆ 桂河大橋？此橋非彼橋


⬆ 準備幾顆「特別禮物」



戰鬥轟炸機（FIGHTER BOMBER）可說是繼噴射戰鬥機後又一模擬飛行之傑作。它共有十六項已設定的任務，另外有自行設計任務的功能。不過有些任務須高度技巧及運氣，因此筆者曾停飛了數月。除此之外，這次任務沒完成就無法進行下一個任務；又有時一不小心按一下空白鍵以前的飛行資料就全毀了，令人十分遺憾，所以筆者特在此公佈十六關修改法。

首先啟動 PCTOOLS，找到 PILOTS.LOG 此檔，接著再按E鍵，再按下F1鍵，再按F3修改。將游標移至所示位置之00或01改為IF（註1），改好後按下F5及ENTER即可。

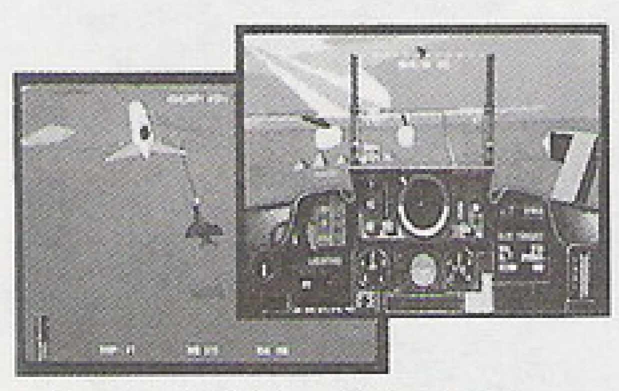
在修改後希望各位飛行天才能夠好好享受每一個任務，別再氣得怒髮衝冠啦!!

註1：若已經過關，則圖上①的位置即不是00或01，不過只要照著修改即可。

註2：在修改前一定要先設定好飛機種類才可修改。

註3：因為可儲存八組進度，其它位置請以此類推。

註4：在修改完畢後，進入遊戲，雖然飛行，完成任務之數字皆為0，不過進入選擇畫面時即可一目了然。


⬆ 人是鐵、飯是鋼，餵飽汽油　才不會墜機

修 改 表

```
sector 0000000

Displacement ------------------ Hex codes---------------------
 0000(0000)   10 00 3A 00 64 00 8E 00 20 00 05 0D 05 0D 36 06
 0016(0010)   46 31 31 31 12 00 5C 01 22 00 00 00 01 00 FB 20
 0032(0020)   72 6A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)①  00 00 1F 00 1F 00 1F 00 1F 00 46 31 35 00 00 00
 0064(0040)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1F 00 1F 00
 0096(0060)   1F 00 1F 00 54 4F 52 41 44 44 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)   00 00 00 00 00 00 1F 00 1F 00 1F 00 1F 00 4D 49
 0144(0090)   47 32 37 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)   1F 00 1F 00 1F 00 1F 00 46 34 45 00 00 00 00 00
 0192(00C0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1F 00 1F 00 1F 00
 0224(00E0)   1F 00 4A 41 33 37 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0256(0100)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 54 4F 52 41
 0272(0110)   44 44 47 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 1F 00
 0304(0130)   1F 00 1F 00 1F 00 50 49 4C 4F 54 20 38 20 20 20
```



創世紀VI 終極防當技巧

玩過創世紀VI的人，對於其卷軸式畫面、立體音效及精采內容，一定都大呼過癮！但其中唯一美中不足的是，當我們用2HD濃縮成兩三片，常常在玩得正高興的時候會突然當機，不然就是畫面一片混亂。因此，我將自己研究過後的心得，提出來供各位創世紀迷分享。

修改如下：

1. 將1、2、3、6拷成DISK A（2HD）一片。
2. 將4、5、PLAYER DISK拷成DISK B（2HD）一片。
3. 先用DISK A進入遊戲後，系統會要求你放入PLAYER DISK，此時就可將DISK B放入A碟；DISK A放入B碟，而讓遊戲繼續進行。

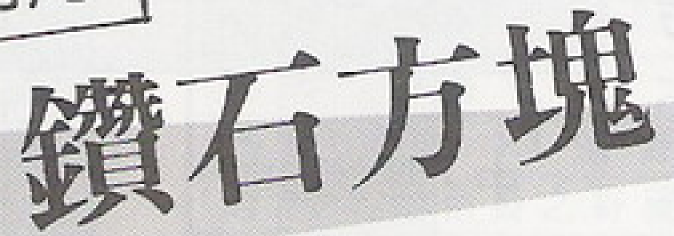
如此，就可放心大膽地遊戲，而坊間所流傳的『當機』就再也不用怕。帥吧！

／吳玉成

古董名車賽 快速賺錢法

相信許多玩過古董名車大賽的伙伴們都有一個問題，那便是賺錢的速度太慢了，因此好車買不起，只能買些「便宜貨」，以致於有時暑假都結束了，連車王長什麼樣都沒見過，所以本人將偶然發現的一個方法告訴大家，以解救世界人類。

遊戲開始時，先買一輛1949年Chevrolet 2dr Styleline（廣告版面第四輛，值450元），把引擎、油路管道、化油器、變速器全都拆掉，賣掉車殼，此時可賣至99999元，但千萬別太貪心，否則…，嘿嘿！自己試試便知道了（但請記住物極必反這句話）。



／阿丹

鑽石方塊 續關法



鑽石方塊是一個由電動版所移植過來的遊戲，因為這遊戲要靠頭腦來玩，所以更增加了它的耐玩性，雖然遊戲有續關功能，但所要求的100000分增加一次續關次數，對玩家來說，似乎不夠。有時好不容易到第八大關，結果常常會因時間不夠而又無續關次數的情況下，遭到失敗的命運——從頭開始。

因此筆者在前些日子終於發現了續關的方法，方法如下：

1. 在遊戲開始後，按住 7 鍵不放，此時分數會不斷增加，因此續關次數也會增加（最多八次）。
2. 當時間終了時會顯示出是否要續關，按 Y 就可從失敗那關接續。

如果續關次數只剩幾次而已，這時可再重覆使用上述方法即可。

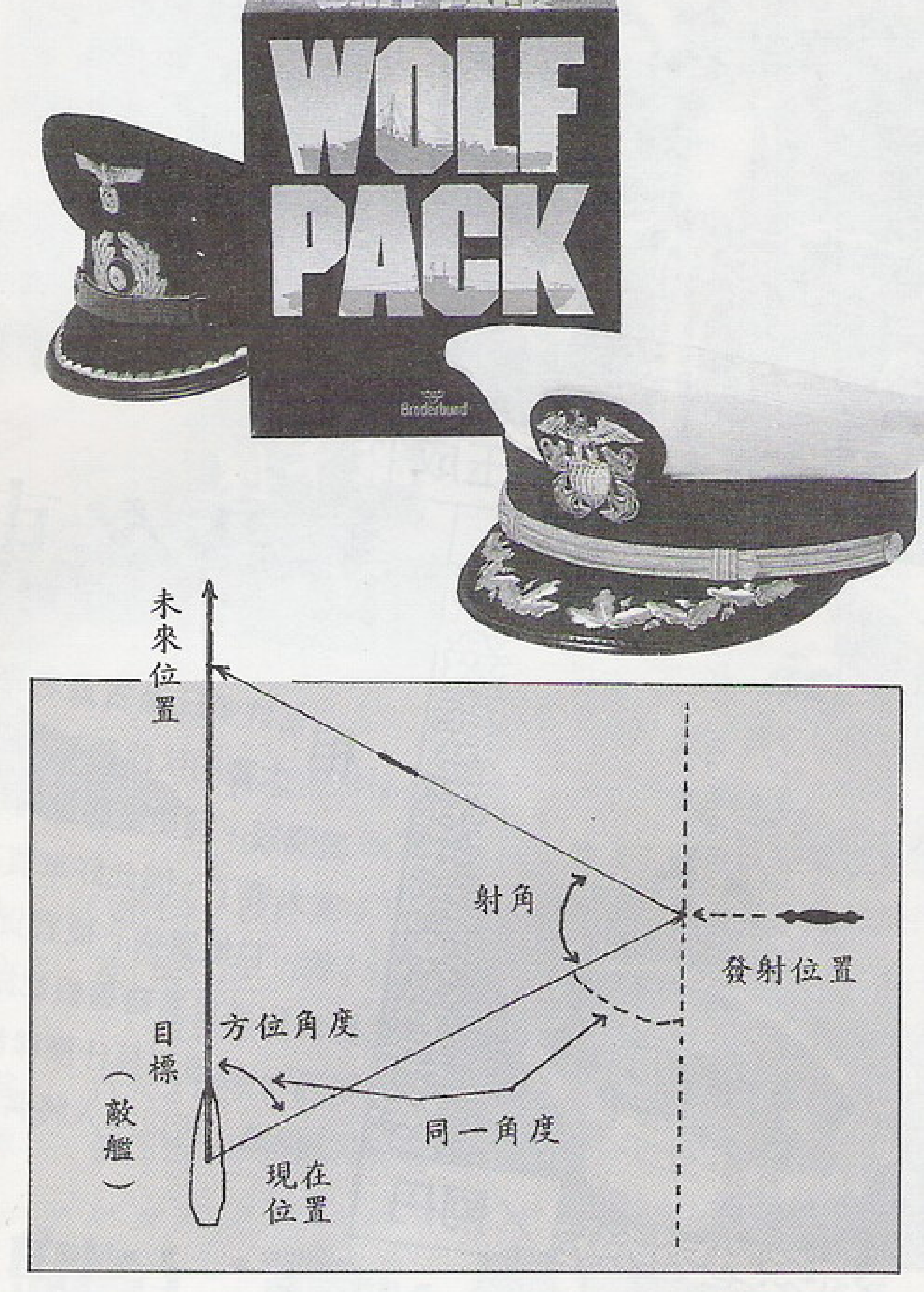
順便一提的是，如果按住 7 很久而不放的話，分數便會從9950000分變成1000000分，但續關次數不會減少，玩家可以自己試試看！

／楊昇峰

WOLFPACK™

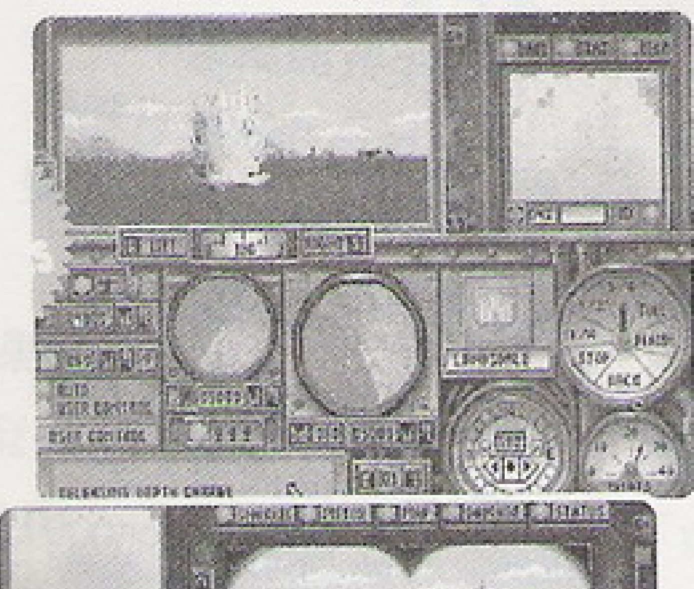
從海底出擊 U-Boats篇

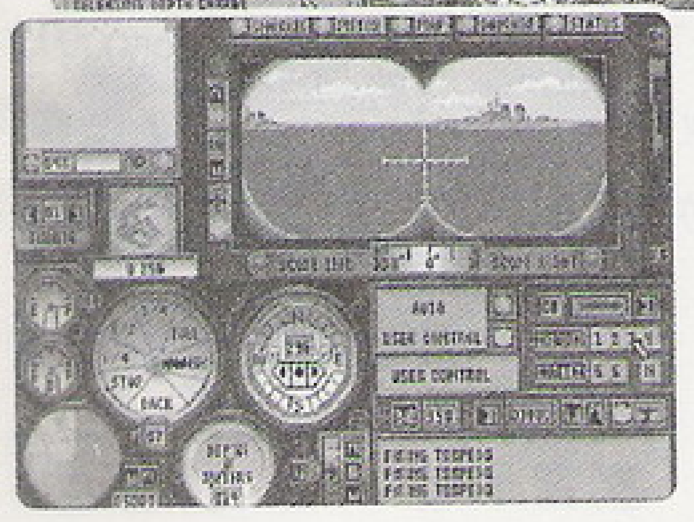
／卡爾迪尼茲



我相信只要是一個真正的潛艇迷，絕對不會不知道德國的U艇，因為在第二次世界大戰的大西洋舞台上，只有她才是真正的主角，在我眼中，她是一顆最耀眼也是最迷人的珍珠。

可是隨著第二次世界大戰結束，德國海軍瓦解，這顆珍珠也霎時失去了她應有的光采，現在她只能退留至世界戰爭史和我的心中了……。





在對付驅逐艦方面，我提供一個技巧給各位做參考，那就是只靠水中聽音器和你的戰略地圖，而不用潛望鏡（因為用潛望鏡容易被發現而招來一陣毒打）方法如下：

①調整水中聽音器之最大偵測範圍為2500公尺。

②使艦首對準敵艦。（可由地圖及聽音器來對準）。也就是使聽音器正北方的小白點為敵艦，當然不是十分準確，但目前為止尚不需做攻擊。

③待敵艦接近至1500～2000公尺時發射第一枚魚雷。（用Ctrl-M即可知有無對準敵艦，若其燈亮那就是有嘛！）

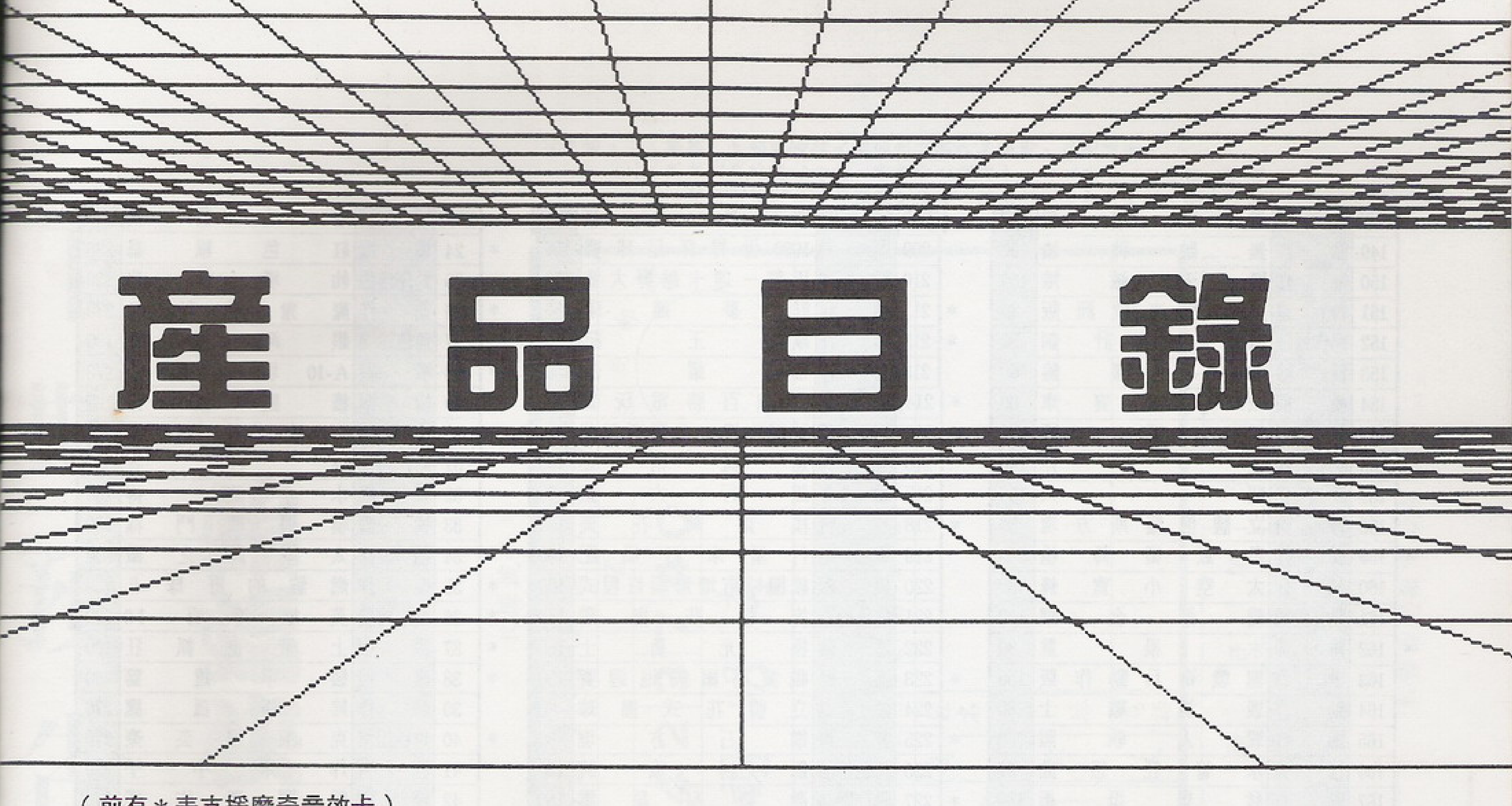
④若敵艦太近，則使水中聽音器之偵測範圍為1000公尺，待它出現再做最後一次調整船首，發射二枚魚雷，沒中就再來一次。使聽音器為500公尺再來最後一次。（如果再沒打中，那就溜吧！）

註1：只要你的潛望鏡一升出海面，保證會被打得哭不出來，因為程式的關係。（還有作者智商。）

註2：我提供真正的魚雷瞄準法，如圖，但在本遊戲中不須計算的如此精確也可打中，所以本圖僅供參考用。

最後我要說本遊戲的戰場創作機真是讓我找不出形容詞來讚美，只要你有任何攻擊計畫或奇想，它都可以幫你實現，本人創造了很多場戰役，有的是真的根據戰史，有的則是戰史改編的，但無論如何，這個功能等於是一個造夢機，使得我想的美夢一一實現。

最後的最後我還是要說我希望有更多的人能夠來認識U-Boats，來玩這個遊戲。如果總分是100分的話，我給這個遊戲一百多分，來玩玩看就知道了。



（前有＊表支援魔奇音效卡）

貴族版目錄

編號	類別	遊戲名稱	售價
1	模擬	無敵飛狼	150
3	智育	瘋狂大家樂	80
5	運動	天生好手	80
6	動作	機動戰士	80
10	智育	魔法彈珠檯	80
11	動作	怒	80
13	劇情	核子防衛戰	80
14	運動	燃燒的野球	80
15	運動	野外籃球	80
16	戰鬥	飛狼突擊Ⅱ	80
17	智育	迷宮組曲	80
18	智育	賭王鬥千王	80
19	模擬	名車大賽	80
20	模擬	超級機車賽	80
21	文字冒險	幻想空間	150
22	動作	惡魔城	150
23	戰鬥	大海盜	150
24	動作	鬥之輓歌	80
25	文字冒險	宇宙傳奇Ⅱ（上下）	230
27	運動	加州運動會	80
28	模擬	捍衛雄鷹	80
30	角色扮演	忍者傳奇	150
31	智育	鑽石迷宮	80
32	戰鬥	戰斧	80
33	智育	深入虎穴	80
34	智育	奪寶奇兵	150
35	動作	忍者大對決	80
37	智育	俄羅斯方塊	80
38	戰鬥	空中英雄	80
39	戰鬥	紅色十月號	80
40	動作	卡諾夫	150
42	動作	鐵手戰神	80
43	角色扮演	歐洲公路戰	80
45	動作	瘋狂大毀滅	80
46	戰略	眼鏡蛇計劃	80
47	動作	死亡之劍	80
48	智育	神奇王國	80
49	智育	打磚塊	150

編號	類別	遊戲名稱	售價
50	戰鬥	深太空	80
51	模擬	海獵鷹戰鬥機	150
52	冒險	風雲際會	150
53	動作	綠扁帽	150
55	戰鬥	火狐狸	80
56	角色扮演	巫術Ⅳ	80
58	智育	銀河迷宮	80
59	動作	最後的忍者	150
61	戰鬥	風雲戰艦	80
62	動作	瘋狂大賽車	80
63	動作	黑街風雲	80
64	動作	送報童	80
65	角色扮演	影之門	150
67	智育	卓別林專輯	80
68	冒險	瘋狂大樓	80
69	動作	霹靂飛車	80
70	動作	怒Ⅱ-怒號層圈	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	80
73	運動	野外棒球	80
75	智育	洛城警騎	80
76	動作	4×4越野車大賽	80
77	戰略	信長之野望（上下）	150
78	戰略	三國志（上下）	230
80	運動	漢城奧運（上下）	300
81	動作	飛艇戰士	80
82	運動	最後挑戰	80
85	模擬	GP大賽車	80
86	戰鬥	坦克大對決	150
89	動作	空降遊騎兵	80
92	模擬	俯衝轟炸機	80
94	動作	雙截龍	150
95	角色扮演	飛輪武士（上下）	150
96	動作	前進高棉	150
98	運動	撞球大賽	150
101	動作	終極警探	150
102	運動	籃球1對1	150
103	模擬	火爆魚雷艇	150
104	運動	強棒再出擊	150
105	角色扮演	冰城傳奇Ⅱ	150
106	動作角色	喋血艦長	150

	編號	類別	遊戲名稱	售價
	107	智育	決戰西洋棋	150
	108	角色扮演	鐵甲爭霸戰	150
	109	模擬	飛向北越	80
	110	動作	快打旋風	150
	111	動作	威探闖通關	150
*	113	角色扮演	國王傳奇	80
	114	動作	古巴反戰	150
	115	動作	狂飆飛車手	80
	116	動作	快打磚塊	80
	117	動作	時空大盜	80
	118	動作	星際征服者	80
	119	動作	小鮫立大功	150
	120	動作	龍之忍者	150
	121	模擬	名車大賽Ⅱ	150
	122	動作	屠龍記	80
*	123	運動	海灘排球王	150
	124	運動	迷你高爾夫	80
	125	動作	魔宮傳奇	80
	126	模擬	重金屬坦克	80
	128	動作	高速賽車	80
	129	動作	魔鬼訓練營	80
	130	動作	街頭鬥士	80
	131	模擬	火戰車	150
*	132	動作	空中飛鯊	150
	133	動作角色	幽城寶藏	150
*	134	動作	熱血高校	150
	135	戰略	聖女貞德	150
	136	冒險	黑暗金字塔	80
	137	智育	全力反彈	80
*	138	動作	蜘蛛人	150
	139	動作角色	預言奇兵	150
	140	動作	機器戰警	80
	141	動作	蠻俠神鷹	80
	142	模擬	機車越野賽	150
	143	動作	閃電鋼球	150
	144	動作	瘋狂大賽車Ⅱ	80
	145	動作	世界怪物大競賽	150
	146	動作	時空戰士	150
	147	動作	集中火力	150
*	148	動作	快打磚塊Ⅱ	80

	編號	類別	遊戲名稱	售價
	149	動作	無敵神槍	150
	150	動作	毀天滅地	150
	151	智育	美女撲克歐洲版	80
	152	動作冒險	海王星計劃	80
	153	冒險	地心探險	150
	154	模擬	城市大賽車	80
	155	動作角色	伊蘇國	150
	156	動作	魔斧	150
	157	動作	超人	150
	158	智育	立體俄羅斯方塊	80
*	159	動作	烏茲衝鋒槍	150
	160	動作	太空小蜜蜂	80
	161	動作角色	變形金鋼	150
*	162	博奕	水果盤	80
	163	動作	聖戰奇兵動作版	150
	164	動作	毀滅戰士	80
	165	動作	殺人執照	80
	166	智育	水管狂想曲	80
	167	動作	猛鬼逛街	150
*	168	模擬	方程式機車賽	150
	169	動作冒險	步步殺機	80
	170	動作	忍	80
	171	智育	俄羅斯方塊Ⅱ	150
*	172	動作	衝鋒飛車	150
	173	動作	異形	150
	174	動作	終極警探・電影版	150
*	175	動作角色	銀河超能力戰記	150
	176	動作	雙截龍Ⅱ	80
*	177	動作	武道館	150
	178	模擬	古董名車大賽	150
*	179	智育	電腦病毒防衛戰	80
	180	動作	槍林彈雨	150
*	181	動作	第一滴血Ⅲ	150
	182	動作	氙星異形Ⅱ	150
	183	冒險	瑪雅迷踪	150
	184	智育	奇中棋	80
	185	動作	聖劍之征	150
	186	角色扮演	泰坦風雲	150
	187	智育	重金屬美女	80
*	188	模擬	風馳電掣	150
	189	運動	職業網球大賽	150
	190	模擬	M4雪曼坦克	150
	191	模擬	藍天使飛行特技小組	80
*	192	動作	快樂泡泡龍	150
	193	運動	藍天碧海風浪板	80
	194	戰略	北與南	150
	195	模擬	特技飛車	80
	196	動作	激流浪子	150
*	197	運動	雪國狄斯奈	150
*	198	模擬	砲艇	150
	199	動作	拼碰盤	150
*	200	動作	波斯王子	150
	201	動作	氙星異形Ⅰ	150
	202	動作	跳跳飛球	150
*	203	智育	粒子世界	80
*	204	動作	惡魔城傳說	150
	205	戰略	核戰狂人夢	150
	206	動作	叢林之神	80
	207	動作	雲國小精靈	80
	208	動作冒險	科羅拉多尋金記	150
	209	運動	1990世界杯足球賽	150
	210	動作	巴黎－達卡越野大賽	150
*	211	動作	好夢連床	150
*	212	動作	獸王記	150
	213	動作	蝙蝠俠	150
*	214	動作智育	百戰百勝電玩篇	150
*	215	智育	臉譜方塊－俄羅斯三代	150
	216	智育	意亂情迷	150
	217	動作	銀行大盜	80
*	218	智育	撲克萬花筒	150
	219	戰略	行星末日戰記	150
	220	模擬	模擬城市地形編修程式	150
	221	角色扮演	梅杜莎指環	150
	222	冒險	極光勇士	150
*	223	運動	職業高爾夫巡迴賽	150
	224	運動	立體花式撞球	80
*	225	智育	鑽石方塊	80
	226	角色扮演	御封戰將	150
*	227	動作戰略	激戰M星雲	150
	228	智育	石.の道	150
*	229	動作	油龍戲縫	180
	230	運動	NBA大賽	150
*	231	動作	霹靂男兒	150
*	232	智育	決戰俄羅斯	150
*	233	戰略	楚漢之爭	150
	234	動作	十字逆襲	80
*	235	動作	魔點	150
*	236	博奕	麻雀學園	150
*	237	動作	通天蜘蛛人	150
*	238	動作模擬	銀河飛將資料片	80

珍藏版目錄

	編號	類別	遊戲名稱	售價
	2	角色扮演	未來之魔法	180
*	3	文字冒險	蘿塞拉的冒險	460
*	4	文字冒險	幻想空間Ⅱ	340
	5	模擬	F-19隱形戰鬥機	290
	6	動作	長槍英雄	230
*	7	文字冒險	警察故事Ⅱ	340
	8	模擬	醫生也瘋狂	230
	9	角色扮演	光芒之池	230
	10	動作	魔鬼戰警	230
	11	文字冒險	淘金熱	300
	12	動作角色	地心擱截	230
*	13	動作	宇宙神風號	270
*	14	動作冒險	太空捕快	270
*	15	文字冒險	宇宙傳奇Ⅲ	340
*	16	模擬	688攻擊潛艇	180
	17	角色扮演	魔法門Ⅱ	230
	18	角色扮演	冬之魔	230
	19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	270
	20	角色扮演	青色槲的詛咒	270
*	21	冒險	聖戰奇兵冒險版	270
*	22	模擬	F-15鷹式戰鬥機Ⅱ	180
*	23	智育	明星撲克	230
*	24	模擬	紅色風暴	230
	25	動作角色	仙境故事	230
*	26	動作	魔鬼剋星Ⅱ	270
	27	角色扮演	銀河英雄	180
*	28	模擬	A-10坦克殺手	270
	29	模擬	模擬城市	180
*	30	文字冒險	幻想空間Ⅲ	420
*	31	動作角色	風行者	230
	32	戰略	水滸傳	230
	33	模擬	噴射戰鬥機	230
	34	動作	太陽神之眼	230
*	35	運作	燃燒的野球Ⅱ	230
*	36	文字冒險	英雄傳奇Ⅰ0	500
*	37	模擬	上帝也抓狂	180
*	38	模擬	裝甲雄獅	290
	39	動作	終極孤鷹	270
*	40	角色扮演	克萊恩英豪	270
	41	智育	炸彈小子	230
	42	模擬	戰鬥轟炸機	270
	43	動作	出擊飛龍	230
*	44	角色扮演	創世紀Ⅵ	380
	45	角色扮演	武士傳說	340
*	46	智育	四川省	270
*	47	文字冒險	代碼：冰人	460
*	48	動作角色	魔界歷險	340
*	49	冒險	紗之器	340
*	50	動作	金牌拳王	230
*	51	文字冒險	亞瑟王傳奇	500
*	52	模擬	百戰鐵翼	180
*	53	模擬角色	飛龍騎士	270
*	54	模擬	從海底出擊	180
*	55	動作	忍者龜	270
*	56	角色扮演	銀色匕首之謎	180
*	57	戰略	凱撒大帝	230
*	58	動作	賽車追逐戰	270
*	59	冒險	未來戰爭－時空冒險	230
*	60	冒險	小人物狂想曲	300
*	61	動作	快樂潛水伕	230
*	62	動作	魔境傳說	230
*	63	冒險	異形神殿	230
	64	戰略	長槍之役	180
*	65	模擬	死亡潛航Ⅱ	270
	66	角色扮演	火龍之戰	180
*	67	智育	決戰中國象棋	230
*	68	動作	機動戰士Ⅱ	230
*	69	冒險	猴島小英雄	420
*	70	模擬	名車大賽Ⅲ	230
*	71	動作模擬	銀河飛將	340
*	72	動作	New星式七號	270
*	73	模擬	SU-25戰鬥機	230
*	74	角色扮演	拯救地球	230
*	75	智育	新陸軍棋	180
*	76	智育	人生劇場	230
*	77	動作	魔術彩球	230
*	78	冒險	撥雲見日	340
*	79	模擬	藍十字勳章	300
*	80	動作	夜班玩具廠	230
*	81	角色扮演	洪荒帝國	230
*	82	冒險	飛越杜鵑窩	420
	83	模擬	U式海狼潛艇	230

下期預告：



⊙存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必塡寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

主管：

經辦員：

收款人	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請塡0。

新臺幣：

(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	(郵遞區號)
電話	

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費		元

局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

主管：

經辦員：

收款人	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

中心局郵戳

新臺幣：

(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	(郵遞區號)
電話	

虛線內備機器證明用請勿塡寫印

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次

本聯由劃撥中心存查

請注意：
一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細塡明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

下期預告：

英雄交響曲

超級作曲家

輔助作曲程式

請沿此線裁開!!

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號＿＿＿＿

訂戶年齡＿＿＿＿　職業＿＿＿＿

電話＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。**否則應請換單另填。**


DRAGON LORD
蓋世龍王
矮人山裏藏有長生不死之秘密，
據聞只要擁有護身符
便可入山一窺堂奧 然而
這只有"龍"才能辦到…
從孵化龍卵
到培育成一驍勇
善戰的巨龍 都由
你一手包辦 別忘了還
有其它虎視眈眈的
龍王喔！
軟體世界
誠懇推薦
SPOTLIGHT
SOFTWARE

THE 1991 MAD! 新春紙上遊戲

軟體世界雜誌 抓狂 票選賽

★遊戲規則：本遊戲以最先停在終點上者(即票選榜首　決戰中國象棋)為優勝
衝過終點者就繼續往前走　但不算優勝

由此去→ START HERE

猴島小英雄





軟體世界雜誌出刊 前進到 First Race

核戰狂人夢



御封戰將

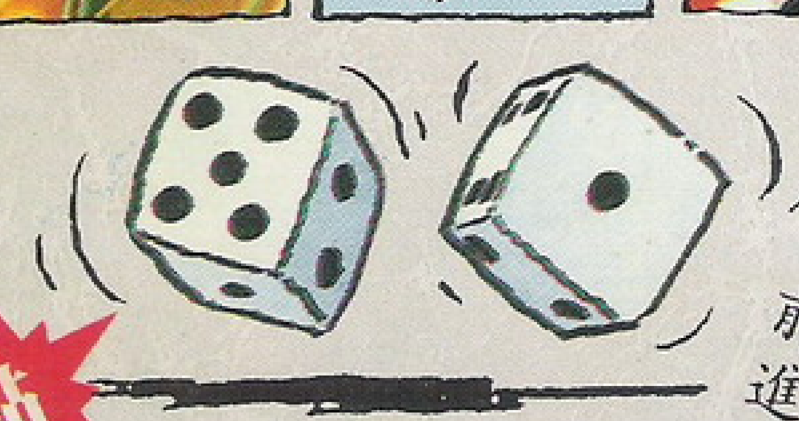


郵資不足 退回起點

波斯王子



哇!! 衝過頭了



保養場 暫停一次

前進2格



終點

決戰中國象棋





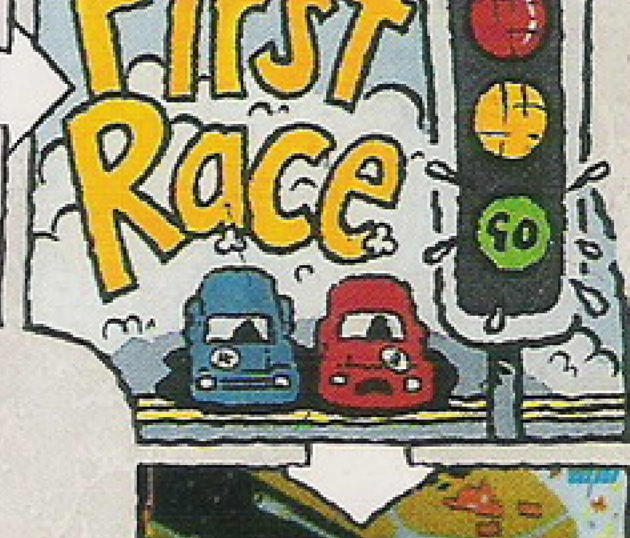
汽油耗盡 退回加油站



加油站



First Race



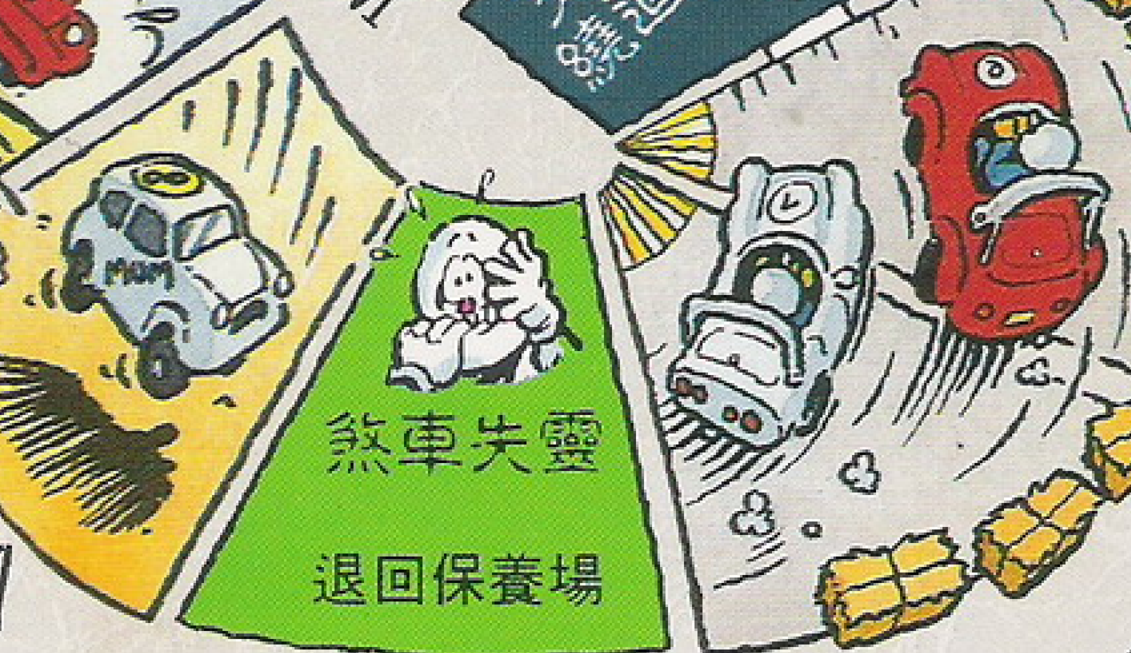
創世紀VI

交通阻塞 繞道行駛 退1格

銀河飛將

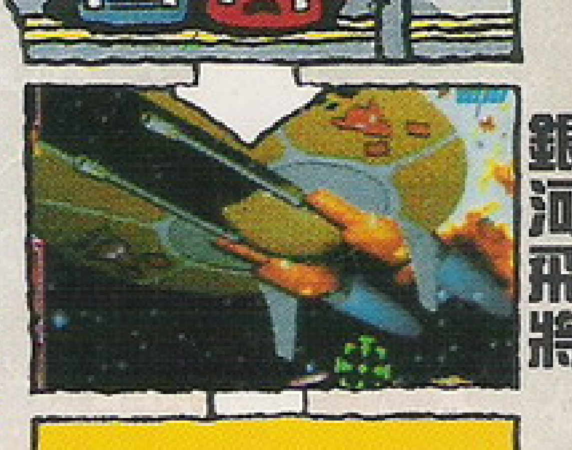


休息站 輕鬆一下 暫停一次

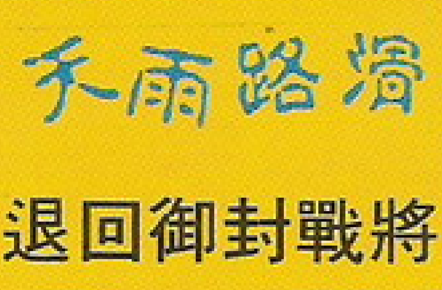


三國誌

煞車失靈 退回保養場



大雨路滑 退回御封戰將



水滸傳



直達

發燒友熱情支持 選票激增

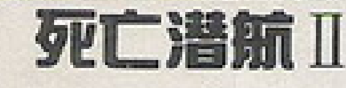


死亡潛航II





爆胎 退回保養場



版權所有 翻印必究

軟體世界雜誌社　高雄郵政28－34號信箱